Tot.329

独家专访须田刚一、植松伸夫、田中公平

游戏机实用技术
ULTRA CONSOLE GAME

特快专递
产子救世录 2
七星的引导和马兹尔的噩梦

研究中心
杀手已死
全任务最高评价指南

特别企划
中文游戏丰收祭
2013 下半年官方中文版游戏大特辑

嘎嘣脆，鸡肉味
细数游戏里的黑暗料理与神奇的进食方式

黑道圣徒IV 攻略透解
主线任务与忠诚任务全攻略 + 小游戏玩法一览

分裂细胞 黑名单
系统详解 + 全收集指南 + 网战心得 + 全成就 / 白金指南

PS4 发售日确定！

热点追踪
Xbox One手柄
1 亿美元的细节改良

皮实的Xbox One
可连续开机10年？

泰坦天降
强悍神作的隐忧

GAMESCOM 科隆游戏展 2013 特报



Gamehalo高清光盘 + 时间与永远 精美海报

游戏试玩 鼓动节奏 雷曼 传奇DEMO试玩 | 砍人泡妞两不误 杀手已死视频简介 | 仙境传说 奥德赛 ACE 试玩版新要素体验

木偶人 试玩版演示影像 | 特别收录 贱可贱，非常贱 死侍恶搞精选

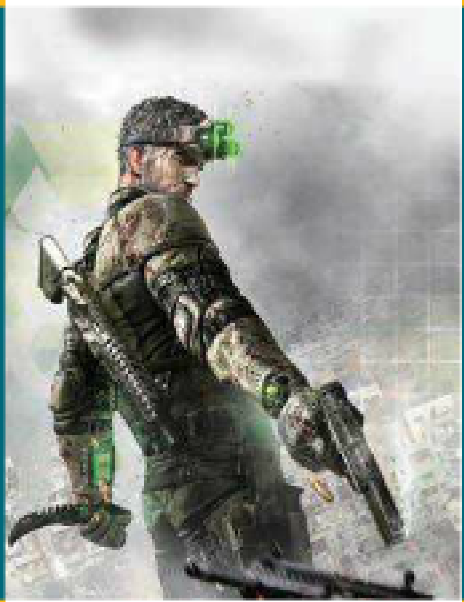
Gamehalo

2013.9A 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006



神偷 4
Theft
机种：PS3/X360/PS4/Xbox One
类型：动作
发行：Square Enix
发售日：预定 2014 年第一季度
神偷
黑暗中重生
盗窃
来去皆无踪
财宝
已入他囊中

CONTENTS





P56 攻略透解
黑道圣徒IV



P42 攻略透解
分裂细胞 黑名单

总第329期
9A

COVER STAFF
封面用图：分裂细胞 黑名单
封面设计：anubis

©2012 Ubisoft Entertainment



本期主打



P96 读游戏
埋没的故事
《龙之皇冠》珍宝画解读



P4 焦点
科隆游戏展
两大发布会特报



P10
闪耀个性光辉的奇才
《杀手已死》制作人须田刚一访谈



P36 特别企划
中文游戏丰收祭
2013下半年官方中文版游戏大特辑

读编交流

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

新闻资讯

焦点
- 科隆游戏展两大发布会特报 4

游戏情报站 7

热点追踪
- Xbox One 手柄：1亿美元的细节改良 12
- 皮实的 Xbox One，可连续开机10年？ 13
- 育碧多伦多：《黑名单》只是开始 14
- 泰坦天降：强悍神作的隐忧 15

进击最前线 16

排行榜 20

黄金眼 22

前线狙击
- 雷曼 传奇 24
- 暗黑破坏神III 26
- COD 幽灵 28

PS电玩大本营 31

罪恶帮派 32

传说频道 34

特别企划
- 中文游戏丰收祭——2013下半年官方中文版游戏大特辑 36

实用技术

攻略透解
- 分裂细胞 黑名单 42
- 黑道圣徒IV 56

特快专递
- 产子救世录2 七星的引导和马兹尔的噩梦 71

研究中心
- 杀手已死 74

3DS应援团 82

VITA命 84

360 STYLE 86

PS3 CLUB 88

软硬兼施SP 90

游戏文化

多边共享 92

读游戏
- 埋没的故事——《龙之皇冠》珍宝画解读 96

特别企划
- 嘎嘣脆，鸡肉味——细数游戏里的黑暗料理与神奇的进食方式 102

游戏心情 108

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。
ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为50日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

产子救世录 2 七星的引导和马兹尔的噩梦	22 71
热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲	23
勇者斗恶龙 怪兽篇 2	16
伊露和卢卡不可思议的钥匙	

PS3

COD 幽灵	28
暗黑破坏神 Ⅲ	26
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	光盘
超凡 双生	光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
地狱潜者	19
分裂细胞 黑名单	22 42
黑道圣徒Ⅳ	22 56
缉毒暴徒	23
极品飞车 劲敌	光盘
雷曼 传奇	24 光盘
魅影破坏者 EXTRA	17
木偶人	光盘
杀手已死	74 光盘
神偷 4	光盘
死侍	光盘
小小大星球 HUB	18
冤罪杀机	23
战地 4	光盘

PS4

COD 幽灵	28
RIME	18
暗黑破坏神 Ⅲ	26
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
地狱潜者	19
极品飞车 劲敌	光盘
神偷 4	光盘
战地 4	光盘

PSV

PSV 宠物	19
白色相簿 2 幸福的另一侧	17
产子救世录 2 七星的引导和马兹尔的噩梦	22 71
地狱潜者	19
疯狂音乐节	18
雷曼 传奇	24 光盘
仙境传说 奥德赛 ACE	光盘
紫色宝贝	19
罪恶少女 邀请函	17

Wii U

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	光盘
分裂细胞 黑名单	22 42
雷曼 传奇	24 光盘

X360

COD 幽灵	28
暗黑破坏神 Ⅲ	26
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	光盘
查理谋杀者	23
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
分裂细胞 黑名单	22 42
光环 4	23
黑道圣徒Ⅳ	22 56
缉毒暴徒	23
极品飞车 劲敌	光盘
雷曼 传奇	24 光盘
魅影破坏者 EXTRA	17
全境封锁	光盘
杀手已死	74 光盘
闪回	23
神偷 4	光盘
死侍	光盘
泰坦天降	光盘
兄弟 双子传奇	23
冤罪杀机	23
战地 4	光盘

Xbox One

COD 幽灵	28
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
极品飞车 劲敌	光盘
全境封锁	光盘
神偷 4	光盘
泰坦天降	光盘
战地 4	光盘

Gamehalo — 本期光盘精选内容 —







特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

游戏试玩

鼓动节奏
《雷曼 传奇》DEMO试玩

《木偶人》
试玩版演示影像

砍人泡妞两不误
《杀手已死》视频简介

《仙境传说 奥德赛ACE》
试玩版新要素体验

特别收录

贱可贱，非常贱
《死侍》恶搞精选

新作影像集锦

超凡 双生
极品飞车 劲敌 / 神偷4
刺客信条Ⅳ 黑旗
蝙蝠侠 阿克汉姆起源
战地4 / 全境封锁
泰坦天降

电影前线

安德的游戏
戴安娜
古迹卫士
起风了

ENDING·SONG

《苍翼异闻录 代码：新生》
开场曲







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容。地址如下：
http://www.tudou.com/plcover/x0OzcDrZWKc/

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 分裂细胞 黑名单 | Ubisoft ② | 动作射击 ③
④ 多机种 | Splinter Cell: Blacklist ⑤ | ⑥ 美版
2013年8月20日 ⑦ | 本地1～2人，在⑧2-8人 | 59.99美元 ⑨
对应机种为PS3、X360和WII U ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敦家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖昭友

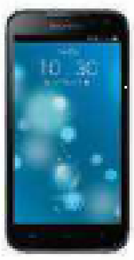
执行主编：王伊浩
责任编辑：王 翀
责编助理：龚曦帆

编　　委：冯 健
王锐恩
衣山川
江 涛

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
制　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年9月1日
定　　价：人民币14.00元





中国移动M701

- 5.0英寸高清IPS大屏
- MediaTek 四核1.2GHz处理器
- Android4.2智能操作系统
- 800万像素背照式自动对焦摄像头
- 双麦克降噪



中国移动M601

- 4.0英寸WVGA电容屏
- Marvell 双核1.2GHz处理器
- Android4.2智能操作系统
- 4GB ROM+512MB RAM

大品牌 优服务 好网络 全应用

我们投入百分百的热情与智慧，将优质网络、创新设计、多彩应用、贴心服务融于一体，研制出中国移动自主品牌手机，一切只为您——7亿客户中不可或缺的一员，智造更精彩的移动互联生活。中国移动M701、M601，为7亿客户而生，2013 年8月荣耀登场，敬请期待！

各大营业厅有售 登录中国移动手机商城 phone139.com
或中国移动天猫官方旗舰店 10086.tmall.com 在线购买

引领3G生活

www.10086.cn 10086

www.dooland.com

科隆游戏展索尼发布会特报

焦点 OUR FOCUS

——PS4全球发售日公布



美版	
发售日	11月15日
售价	399美元

欧版	
发售日	11月29日
售价	399欧元

由于PS3在欧洲占据绝对优势，欧洲市场对于PS4至关重要。本届GamesCom，PS4无疑是最受关注的焦点。北京时间8月21日凌晨，索尼在科隆召开了GamesCom游戏展前发布会，如约揭晓了PS4最后的悬念——全球发售日！针对微软将Xbox One首发区域范围缩小的报道，索尼高调宣布PS4将于今年内在全球32个国家和地区发售，首发的所有PS4主机都将赠送14天的PlayStation Plus会员体验券。

文 星夜　美编 心の永恒

PS4全球预订量已超过100万台！

年内发售33款PS4游戏



索尼宣布，到今年12月底之前，将会有33款PS4游戏发售，其中包括《COD幽灵》、《战地4》等超大作。目前正在开发中的PS4游戏超过180款。索尼并未发布首发当日发售的具体游戏名单，仅仅公布了一份所谓的“首发期间重要游戏名单”，即11月15日到12月31日之间发售的重要游戏，包括如下：

NBA 2K14
COD 幽灵
小龙斯派罗 交互力量
极品飞车 劲敌
战地 4
麦登 NFL25
FIFA 14
NBA Live 14
杀戮地带 暗影坠落
赛车俱乐部
Knack
刺客信条 IV 黑旗
监察风云
跳舞吧 2014
乐高漫威英雄

红/蓝手柄年内发售



在欧版PS4上市同日，索尼也将推出红色与蓝色两款DualShock4手柄，美版也将于年内发售，定价为54英镑/59欧元/59美元。索尼表示，之所以推出这两款手柄，是因为根据调查红色与蓝色是PS系玩家们最喜欢的颜色。

PS3游戏可优惠升级为PS4

为了让PS3玩家们更有动力升级到PS4，索尼公布了“游戏升级计划”。以年内发售的几款大作为例，凡是购买了《刺客信条IV黑旗》、《战地4》、《COD幽灵》、《监察风云》等大作PS3版的玩家，都可以“大幅度折扣价”买到PS4版的下载版。EA、Activision、育碧、华纳等公司已加入此计划。不过目前该计划预定为限期执行，今后是否会长期推广尚未可知。

亚马逊、GameStop等零售商也在实行换购计划，玩家可以加10美元，将已经购买的PS3版游戏换成PS4版。

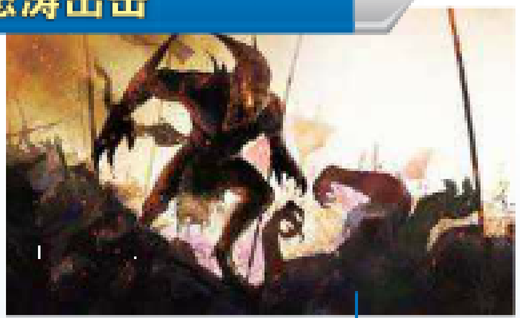
PS4支持游戏视频服务Twitch

已经确定会在Xbox One上提供的游戏视频服务Twitch，也确定会登陆PS4，玩家可以通过该服务在线观看精彩游戏视频。索尼表示，非PlayStation Plus会员也可以享受到20多种视频服务，不像Xbox Live一样需要金会员资格。

twitch

PS4下载游戏怒涛出击

由于在E3展期间已公布了PS4的大作阵容，这次科隆游戏展的发布会，索尼将PS4的新作重点放在下载游戏上。虽然都是一些小游戏，但也不乏令人眼前一亮的特色之作。值得一提的是，这次公布的大部分下载游戏都将同时有PS4和PSV版



Resogun

《超级星尘HD》的开发商Housemarque开发的一款新作，将会是PS4独占。游戏中玩家可以使用激光、导弹、超新星炸弹等毁灭性武器，摧毁无数的敌人，击退外星人的入侵。





野兽之影

《野兽之影(Shadow of the Beast)》是索尼开发的一款PS4下载游戏，其原作是1989年在Amiga平台上推出的经典之作，总共出了三代，本作是一代的重制版，是一款动作冒险游戏。



Helldivers

本作由"《Magicka》系列"开发商Arrowhead工作室与索尼福斯特城工作室联合制作，是一款俯视点的小队射击游戏，玩家将扮演地狱伞兵参与星际战役，本作有单人模式和最多4人的合作模式。

我的世界

红遍全球的《我的世界》终于不再是X360独占家用机版，该作将全面登陆PS4、PS3和PSV。

Rime

在索尼这次公布的系列下载游戏中，最令人印象深刻的当属这款《Rime》。这款游戏在画面风格、氛围营造上，让人想起《ICO》《行》《塞尔达传说 风之杖》等高评分大作。本作的开发商是曾经制作了《死光》的Tequila Works，采用卡通渲染画面，玩家将会在一个开放世界的岛屿上冒险，探索失落的古文明遗迹。



PSV降价，《边境之地2》明年上市

在公布PS4全球发售日之余，索尼在科隆游戏展前发布会上也公布了关于PSV的多重利好消息。

首先是PSV从即日起大幅降价，美版与欧版新价格分别为199美元/199欧元。PSV专用存储卡的价格也将大幅下调，不过并未公布调降的幅度。

2012年获得无数大奖的《边境之地2》，也确定将登陆PSV，预定2014年发售。Gearbox Software的产品经理Adam Fletcher表示，过去一年来，他们工作室的邮箱都快被玩家的请愿邮件塞爆了，玩家通过邮件、推特、论坛等各种方式请求Gearbox推出《边境之地2》的PSV版。

PSV版《边境之地2》是2K Games与索尼和Iron Galaxy工作室合作的产物，这家独立工作室此前的作品是格斗游戏《Divekick》。PSV版《边境之地2》将会利用其硬件特性，添加一些独特内容。



199美元新款PS3公开



在科隆游戏展之前，美国多家零售商已经出现12GB新款PS3的进货消息。在这次的索尼发布会上，正式宣布即日起在欧美同时推出12GB版PS3，售价分别为199美元/199欧元。

《小小大星球》免费游戏公开

随着免费游戏(F2P)热浪持续升温，低成本休闲型游戏都在走上F2P的道路。索尼也紧跟潮流，宣布将在PS3上推出免费提供的《小小大星球中心》(Little Big Planet Hub)。在本作中，玩家可以创造自己的游戏和关卡，并与网友分享。游戏中会免费提供大量工具，当然也有许多付费道具供玩家选购。本作的开发商是Sumo Digital公司。



索尼将拍摄《监察风云》电影版

为了增强与育碧之间的合作关系，索尼将充分利用其集团资源，与热心发展电影事业的育碧合作，将其重点打造的新作《监察风云》拍摄成电影。该片由育碧、索尼电影与New Regency共同拍摄。

育碧电影分公司CEO Jean-Julien Baronnet表示，育碧在该片的制作过程中"将会有极高的创作发言权"。目前育碧已经有6款游戏启动了电影改编计划。索尼电影旗下哥伦比亚影业公司总裁Hannah Minghella表示，《监察风云》的玩法与主题是完美的电影改编题材。

《GT赛车6》发售日确定

索尼宣布，年末的PS3巨作《GT赛车6》已确定将于2013年12月6日发售。此外SCEE首席执行官Jim Ryan确认《GT赛车》的电影版已经在制作中，讲述职业赛车手Lucas Ordonez的故事。该项目提案提出至今已有7年，但山内一典一直不同意，直到最近Michael de Luca和Dana Brunetti提出来的剧本才让他感到满意。这将会是一部以"成长与成熟"为主题的励志电影。



科隆游戏展微软发布会特报

——Xbox One首发游戏阵容公开



2013年德国科隆GamesCom游戏展异彩纷呈，索尼与微软都召开了新闻发布会。比起索尼发布会，微软发布会由于没有进行网络直播，而且没有公布Xbox One的确切发售日，因此关注度稍低。不过微软同样公布了不少劲爆消息，并宣布Xbox One将会有史上最强大的首发游戏阵容。

预订Xbox One免费获赠《FIFA 14》

微软为欧洲玩家带来的最大惊喜，当属Xbox One将免费赠送《FIFA 14》的消息。欧洲玩家只要预订Xbox One主机，将会免费获得Xbox One版《FIFA 14》的下载版。另外Xbox One版将会有独占的"终极球队"模式，玩家可以将梅西、贝利等不同时代的球星组成终极梦幻球队。

Xbox One将有史上最强首发游戏阵容

微软互动娱乐部副总裁菲尔·哈里森表示："最终Xbox One胜人一筹的还是游戏，我们将会有主机史上最强的首发游戏阵容。"目前微软已经公布了20多款首发游戏，不过并未确定这些游戏是首发当日发售，还是所谓的"首发期间上市"。

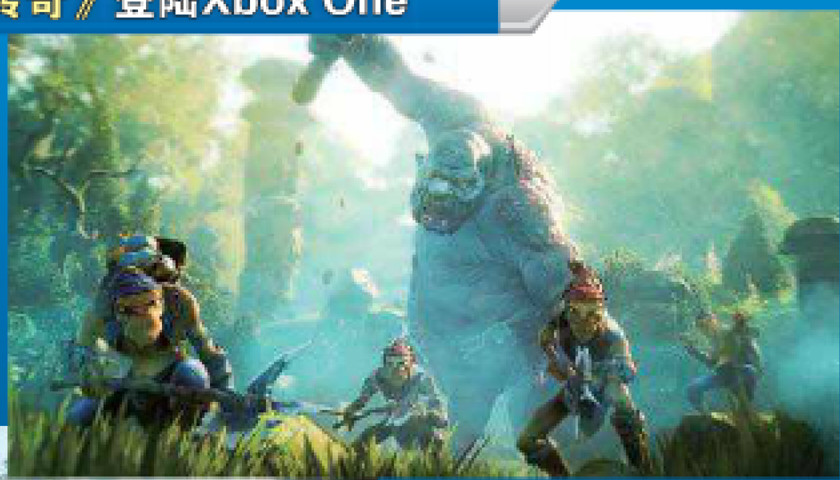


Xbox One 首发游戏阵容

游戏名	发行商
刺客信条 IV 黑旗	Ubisoft
战地 4	EA
猩红飞龙	Microsoft
丧尸围城 3	Capcom/Microsoft
FIFA 14	EA
斗士之心	Ubisoft
极限竞速 5	Microsoft
跳舞吧 2014	Ubisoft
杀手学堂	Microsoft
乐高漫威英雄	WBIE
疯狂摩托	Microsoft
麦登 NFL25	EA
NBA 2K14	2K Sports
NBA LIVE 14	EA
极品飞车 劲敌	EA
幻幻球 2	EA
力量之星高尔夫	Microsoft
崛起 罗马之子	Microsoft
小龙斯派罗 交互力量	Activision
监察风云	Ubisoft
动物园大亨	Microsoft
尊巴健身 世界派对	Majesco

《神鬼寓言 传奇》登陆Xbox One

微软的王牌RPG系列《神鬼传奇》也将登陆Xbox One，本作使用虚幻引擎4打造，可以四人游玩，一起在阿尔比恩大陆上冒险。而在单人模式中，玩家也将带领3个AI控制的伙伴一起冒险。





在本作中玩家还可以扮演反派角色，指挥爪牙们投入战斗。本作也支持SmartGlass，在平板电脑或智能手机上能够看到游戏进度、人物信息等。或者是扮演英雄的朋友对着电视屏幕玩，而扮演反派的可以对着平板屏幕玩。

Xbox One独立游戏计划公开

在GamesCom期间，微软终于公布了Xbox One的独立游戏发展计划。目前索尼的独立游戏已经是硕果累累，诞生了包括《行》在内的诸多名作。微软将通过"ID@Xbox"计划，推动独立开发团队为Xbox One开发优质独立游戏。

"ID@Xbox"的全称是"Independent Developers @ Xbox"，独立开发者们即日起可报名参加，那些开发过优质代表作的团队会被优先录用，之后逐步放开。最后所有对开发游戏有兴趣的玩家都可以把Xbox One直接当开发机来用。今后独立开发者无需与代理发行商以及微软签约，直接就可以通过Xbox LIVE发行这些独立游戏。这种完全开放的独立游戏政策在家用机历史上是前所未有的。

"ID@Xbox"由现任XBLA总监Chris Charla负责，他表示参加者可以自己发行游戏，自己制定价格。



GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

游戏情报站

本期大事记
DIGEST

8.14 微软宣布由于各方面原因，全球同步首发的国家地区数由21个减少到13个。

8.16 索尼与维亚康姆传媒集团达成合作协议，将提供其旗下电视频道的网络直播服务。

8.18 世嘉在举办《如龙》特别活动，公开了历史剧背景的系列新作。

8.19 亚马逊推出限期年内有效的游戏换购活动，玩家可以加10美元将二手X360游戏换成Xbox One版本。

8.20 微软召开GamesCom科隆游戏展小型发布会，宣布预订欧版Xbox One可免费获得《FIFA 14》下载版，同时公布了20多款首发游戏阵容。

8.21 索尼召开GamesCom科隆游戏展前发布会，正式公布了PS4的全球发售时间，同时宣布PS3和PSV降价。

8.22 GamesCom科隆游戏展正式开幕，次世代游戏成为本届展会的焦点。

别人爱说什么就让他们说去吧，我们有自己的计划。



最近索尼在各种场合对微软在Xbox One功能设置上的朝令夕改进行冷嘲热讽，对此微软游戏工作室副总裁Phil Spencer表示，愿意倾听消费者的意见是微软的长处。

业界声音

Xbox One全球同步首发计划缩水

在今年的E3展上，微软宣布Xbox One首批将在全球21个国家和地区同步上市。但日前微软官方正式发表声明："我们之前的目标过于激进，虽然我们的团队已经非常努力地让Xbox One在尽可能多的市场同时上市，但是为了确保最出色的首日体验，我们已经将Xbox One的11月首批上市国家地区数减少到13个，包括澳大利亚、奥地利、巴西、加拿大、法国、德国、爱尔兰、意大利、墨西哥、西班牙、英国、美国和新西兰。我们将会继续努力，让比利时、丹麦、芬兰、荷兰、挪威、俄罗斯、瑞典、瑞士等地在2014年尽快上市。"

微软在官方声明中表示，虽然他们很想做到全球同步首发，但是针对特定市场有太多因素会影响到上市时间，包括各种软件的本地化工作，以及与当地供应商的合作协调。由于受影响的8个国家与地区之前已经启动Xbox One的预售工作，为了补偿这些国家已经预订的玩家，微软宣布在此声明公布之前，这些国家所有已预订Xbox One的玩家将会免费获赠一款游戏。

另外，微软已经向欧洲媒体确认，Xbox One将不会锁区，任何地区购买的游戏都可以在所有的Xbox One主机上运行。



育碧开发高清2D日式RPG？

育碧不仅拥有照片级真实度的次世代游戏引擎，也有美轮美奂的UbiArt引擎，用该引擎开发的"《雷曼》系列"以其精美的2D画面为玩家呈现了2D游戏的极致美感。如今，育碧决定用UbiArt开发一款类似于日式RPG的新作，全方位展现全高清2D画面的魅力。

育碧蒙特利尔工作室正在开发《光之子（Child of Light）》，这号称是一款"可以玩的诗歌"，游戏意境如诗如画。与《雷曼》一样，本作以横卷轴的方式展开画面，同时又采用了日式RPG的回合制战斗。游戏围绕一位少女的冒险故事，在史诗般的冒险旅程中，她的身心也将随之成长。育碧制作人Patrick Plourde（之前的代表作是《孤岛惊魂3》）表示，本作在画风上参考了宫崎骏和天野喜孝的作品，而在游戏内容上则参考了《Limbo》和《最终幻想 VI》。本作预定于今年冬季发售，将于9月初正式公开。

在SFC晚年的辉煌时代，以Square为首的日式RPG大厂推出了众多脍炙人口的名作，在全球范围都享有盛名。育碧的目的，就是利用UbiArt引擎，在高清时代重现2D RPG的辉煌。游戏画面就像是"活过来的设定图"。实际上，在本作的策划初期阶段，本来只是想做一个用《最终幻想 VI》那样的像素画面表现的复古游戏，但是随着画面的不断精细化，《光之子》变成一款可以将设定图直接变成游戏画面的作品。





《Beyond》可用手机操作



Quantic Dream创始人David Cage最近透露了《Beyond: Two Souls》的最新情报。本作将会有一个双人合作模式，一个玩家控制主角Jodi Holmes，另一个玩家控制Aiden。此外，本作还支持类似于微软SmartGlass的功能，玩家可以在iOS和Android设备上操作，只要下载一个"Beyond Touch"免费应用即可。在只能设备的屏幕上操作时将不会有按键图标，在屏幕上划动，人物就会朝相应的方向移动。使用触屏设备操作时，游戏会自动切换成简单模式。

David Cage表示，之所以添加对触屏设备的操作支持，是为了吸引轻度玩家，以及那些不怎么玩游戏的人。

新闻短波

INFO

《口袋妖怪》动画版新作

Pokemon 公司于 8 月 17 日正式公布了电视动画版《口袋妖怪 起源》，从 10 月 2 日开始在东京电视台播出，以配合将从 10 月 12 日开始发售的《口袋妖怪 X/Y》。如其名所示，本作将回归系列原点，以 GB 游戏《口袋妖怪 红 / 绿》为故事背景。



水晶动力裁员

《古墓丽影》开发团队水晶动力工作室近日确认，由于项目调整，已决定裁员 12 人，不过该项目组与《古墓丽影》无关，是一款全新原创游戏。正在开发次世代《古墓丽影》新作的团队不受影响。

Xbox One可脱离Kinect

微软的 Marc Whitten 日前确认，Xbox One 不用插新一代 Kinect 也可以单独使用，不过微软不会推出不带 Kinect 的主机单体。

《陨落星辰》游戏版

发行商 Little Orbit 日前宣布已经与 TNT 公司合作，将会把斯皮尔伯格监制的热门科幻剧《陨落星辰（Falling Skies）》改编为手游和家用机游戏，预定于 2014 年末上市。本作的剧情与电视剧版相关，配音也是原班人马。

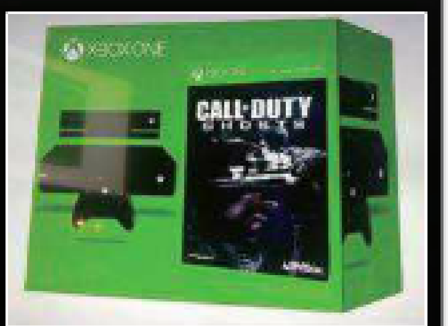


《真·三国无双7 猛将传》公布

Koei Tecmo 宣布将于 11 月 28 日在 PS3/PSV 上推出《真・三国无双 7 猛将传》，本作将新增陈宫、朱然这两名角色，增强 IF 剧本，增加挑战模式，并支持 PS3 和 PSV 的联机功能。

《COD 幽灵》Xbox One独占内容

Activision 宣布将推出《COD 幽灵》的 Xbox One 特惠同捆套装，不久后 Xbox One 版将会有专用服务器，通过 Xbox LIVE 云功能带来更强大的在线游戏功能。本作还会有新的多人模式叫做“闪电战”，玩家将会在地图上的两个据点展开攻防战。



索尼联手传媒巨人提供电视直播服务

索尼日前宣布其已与维亚康姆传媒集团达成合作协议，维亚康姆旗下的热门电视频道（如 MTV 和动画频道 Nikelodeon）将会通过索尼的网络电视服务提供，也就是说，索尼的网络用户将可以直接通过互联网收看这些频道，这也意味着今后玩家可以用 PS4 收看维亚康姆的电视频道。

目前谷歌、英特尔等 IT 巨鳄都在向传媒集团争取电视频道的网络直播权，索尼此次与维亚康姆的合作被认为是一个重大突破。索尼也在同时与多家传媒集团谈判，有维亚康姆这个传媒巨人加入，将推动其他传媒集团的跟风进入。目前维亚康姆旗下有 20 多个电视频道。

知情人士称，索尼可能会在今年第四季度或者明年第一季度开始提供电视直播服务。



X360游戏加10美元可换购Xbox One版

网络零售商亚马逊最近推出了面向 X360 与 Xbox One 游戏换购的“One Up Your Game”促销活动。从即日起到 2013 年 12 月 31 日，玩家可以将自己购买的 X360 游戏折价卖给亚马逊，再加 10 美元，就可以换成同一款游戏的 Xbox One 版本。

在正常情况下，亚马逊从玩家手中收二手游戏的价格是 25 美元。而通过这次活动，玩家将自己的游戏折价 25 美元卖给亚马逊之余，还会获得 25 美元的代金券，这张代金券仅限于购买同款 Xbox One 游戏才能使用，也就是说玩家只要再加 10 美元，就可以买到全新的 Xbox One 游戏。不过目前参与此换购活动的游戏只有《COD 幽灵》、《战地 4》、《麦登 NFL25》等。

amazon®

《如龙》新作重返历史舞台



8 月 18 日，世嘉在东京新宿举办了《如龙》的特别活动，公布了根据玩家投票选出的系列人气角色排名，同时正式公布了系列最新作《如龙 维新》，不过对应平台未公布。根据票选结果，真岛吾朗 20 万 3667 票高居榜首，系列主角桐生一马以 18 万 8921 票屈居次席。

之于这次公布的《如龙 维新》，则是继《如龙 见参》之后，该系列第二次以历史剧为背景。游戏背景是日本幕末时代，“堂岛之龙”桐生一马将化身为历史上推动明治维新的关键人物坂本龙马，以及新选组壬生之狼斋藤一。也就是说，游戏中的这两位历史人物是同一人。

故事讲述土佐藩乡士坂本龙马在结束了剑术修行之后返回故乡，之后参加了恩师吉田东洋和好友武市半平策划的倒藩行动，结果以失败告终，恩师被神秘剑客所杀。坂本龙马为了追查杀害恩师的真凶而隐姓埋名来到京都，调查一年而无果。之后他决定加入杀人集团“新选族”，在京都的幕末乱世之时掀起腥风血雨。同时他也放弃了自己的本名坂本龙马，以斋藤一之名开始了新的人生。

Crytek发布新一代CryEngine

Crytek 日前宣布，将推出新一代 CryEngine。该引擎主要强化了对次世代主机的支持。与此同时 Crytek 也将推出配套的新服务，提供一站式游戏开发解决方案。今后 CryEngine 不再以数字编号表示其版本，技术上会不断更新，确保其总是走在技术前沿。Crytek 的理念是将提供引擎变成提供服务。



《战神II》制作人重返索尼打造超级大作

《战神 II》制作人 Cory Barlog 日前在 PS 官方博客上发表了公开信，宣布将重返 SCE Santa Monica 工作室！

2007 年在《战神 II》发售后不久，Cory Barlog 就宣布离职。此后他曾相继与水晶动力、Avalanche 工作室以及《Mad Max》导演乔治·弥勒合作，甚至与《星球大战》的大导演乔治·卢卡斯也合作过一段时间。Cory Barlog 表示，经过这几年的历练之后，他将会以全新事业带来“将震撼全世界的新作品”。

Cory Barlog 并未透露新作详情，不过他表示正在集结一个像电影《十一罗汉》一样的超级团队，新作的规模将会极为庞大。Cory Barlog 同时通过官方博客发布了招聘信息，希望征集一些有个性的开发者一起开发新作。



“索尼狗”降临PSV！

任天堂在 NDS 上推出的《任天狗》曾风靡全球，销量达数千万套。现在索尼也将在 PSV 上推出自己的宠物育成游戏——《PSV 宠物》！

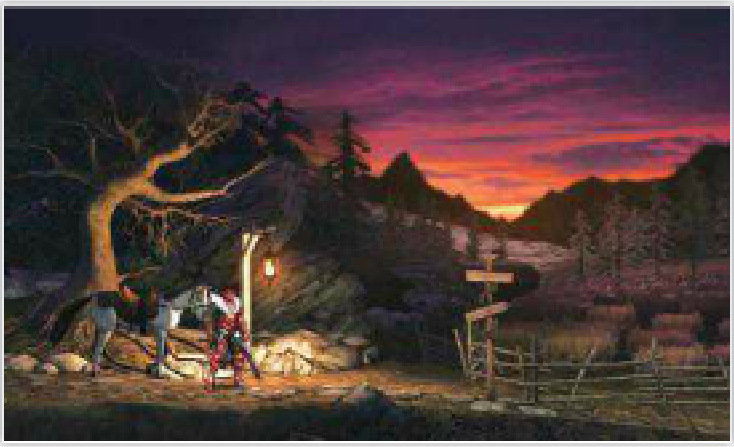
与《任天狗》不同的是，《PSV 宠物》并非单纯的宠物育成，而是会有更多的游戏特性。玩家可以带上自己养的狗到“城堡林岛”冒险，那里有茂密的森林、恐怖的矿坑和坟场，最后会达到小岛中心的城堡。



《命运之镜》高清化登陆家用机

Konami 日前宣布，3DS 上大受好评的《恶魔城 暗影之王 命运之镜》将会推出高清版，预定于 10 月 31 日以下载游戏的方式在 PS3 和 X360 上推出。本作在画面高清化的同时，也将加入“BOSS 连环战”模式，此外也将附带《恶魔城 暗影之王 2》的试玩版。

Konami 还将推出《恶魔城 暗影之王 合集》，其中会收录第一作及其 DLC，以及这次公布的《命运之镜》高清版，与其同日上市。





《GT赛车6》庆贺系列15周年海量概念车

为庆祝《GT 赛车》诞生 15 周年，SCE 将开展“Vision Gran Turismo”特别活动，邀请本田、英菲尼迪、奔驰、标致、大众、日产、耐克等公司的设计部门，为预定 12 月发售的《GT 赛车 6》设计虚拟概念车型。玩家将可以在游戏中驾驶这些梦幻座驾。

宝马公司已经确定会为本次活动献上其 M 系的特别版虚拟概念车“BMW Vision Gran Turismo”。大众汽车将在其传统高尔夫 GTI 的基础上，设计出“大众高尔夫 GTI Vision Turismo”。阿尔法罗密欧的 4C 设计团队设计了向上世纪 30 年代经典车型致敬的“阿尔法罗密欧 6C Biposto Vision Gran Turismo”。而奔驰则为本作带来了 AMG 级的“奔驰 AMG Vision Gran Turismo”。耐克在《GT 赛车 4》时就已经与其合作，设计了“Nike ONE”概念车，这次也将带来全新汽车款式。这些车型都将通过 DLC 的方式，从 2013 年底到 2014 年逐步向玩家提供。



新闻短波

INFO

《杀手学堂》收费模式

微软日前公布了免费格斗游戏《杀手学堂》的收费模式，在本作中想要新增一名角色，就要支付 5 美元，一次性购买 8 名角色为 20 美元。还有定价为 40 美元的特别版，其中包括 8 名角色、饰品包、服装以及《杀手学堂》第一作的数字版。



Capcom精华合集

Capcom 宣布将于 10 月 8 日在北美推出《Capcom 精华合集》，其中收录《生化危机 6》、《超级街头霸王 IV》、《鬼泣 4》、《洛克人 10》，并将附赠一个 Capcom 旅行包，售价仅为 59.99 美元。



多款《传说》新作开发中

NBGI 最近公布了 3 个《传说》相关商标：《藏书传说（Tales of Bibliotheca）》、《记忆传说（Tales of Memories）》和《喜爱传说（Tales of Favorite）》。目前 NBGI 注册的《传说》商标已经达到 11 个。

育碧体感格斗

育碧将为 Xbox One 开发一款《斗士之心（Fighter Within）》，这是一款对应 Kinect 体感操作方式的格斗游戏，预定于今年内在 Xbox One 上率先推出，之后也会推出 X360 版。



分数，分数，分数，分数……滚你妈的分数，信自己！



《Wonderful 101》媒体分数不高，大批网友在 Twitter 上询问神谷英树的看法，于是不胜其烦的神谷英树发表了以上言论。对于某网友提出的“IGN 说这游戏操作很烂”，神谷英树回应说“IGN 是你的神吗？”

业界声音

采访 宇宙人 摄影 胜负师 美编 小瑟



闪耀个性光辉的奇才

《杀手已死》制作人须田刚一访谈

须田刚一至今所创作过的游戏无一都以独树一帜的风格给人留下深刻印象。无论令人过目难忘的画面渲染风格，还是游戏角色各种张狂、夸张、个性洋溢的表现方式。或许他的风格不是每位玩家都喜欢，但是不可否认在如今相似作品泛滥的业界里面，他的作品每一部发出独特的光芒，就如他自己所说，如果业界主流是太阳，自己就像月亮一样另类。当然，更多关于他的资料，大家正好可以翻看本期杂志的名人堂栏目。而在 8 月 25 日举行的香港电脑通讯节，SCE 在邀请来了这位鬼才制作人到来，我们 UCG 编辑也赶在截稿前夕远赴香港对他进行采访，为大家一探《杀手已死》等众多精彩作品背后的花絮。

Q：须田先生为何如此偏爱杀手题材的作品？杀手这个职业对你有什么特别吸引的地方么？

须田：其实我三个月之前还是干这一行的，我只是用我的经验做成作品而已。（全场沉默了一会……）开玩笑的（笑），认真地回答的话，我们玩游戏的时候是有游戏完结，GAME OVER的概念存在的。有战斗自然会有一方被打倒，会死亡。我在写剧本的过程中，描写最接近死亡的职业时会自然地选择对自己来说最擅长的风格，这就是选择杀手比较多的原因。而且我也很喜欢香港的电影，特别是周润发那些黑社会和杀手题材的电影。

Q：有没有打算做一部以女杀手为主角的游戏呢？

须田：确实至今为止都没有做过女刺客题材的作品，《链锯甜心》的主人公茱莉叶也只是一名女子高中生。所以以后有机会说不定真的会做一款女杀手的游戏出来。

Q：《杀手已死》这款游戏的制作概念是什么呢？

须田：一开始的制作理念是一款黑道的"占士邦"，即一部讲述黑道007的故事会是怎样的呢……这种构思。另外当中也受到日本著名时代剧"《必杀》系列"的影响，《必杀》里的主人公名字就叫做中村主水（编注：なかむら もんど，"主水"读音与"蒙德"相同）。剧中中村主水是一位没能力的废柴公务员，妻子对他也是一直保持距离，并且经常生他气。但其实他真正的工作是专门在晚上去暗杀坏人杀手，而且能力还是屈指可数的。这角色所具备的光明和黑暗两面成了鲜明的对比，所以我非常喜欢这个角色，是他的大粉丝。

Q：须田先生最近的作品都非常强调美女要素，未来是不是会继续往这个方向发展呢？

须田：是呢，之前的作品里正好有各种美女登场。《链锯甜心》和《杀手已死》都是Grasshopper跟角川Games合作的作品。其中角川Games的宣传负责人特别喜欢金发美少女，他说一定要让金发美少女登场，比如像这个护士（斯嘉丽）那样的。所以今后也会有很多美女登场，因为角川Games那边的人特别喜欢性感的美少女。

Q：月亮这个题材曾多次在须田先生的作品中出现，为什么须田先生这么喜欢月亮呢？

须田：成立Grasshopper之前我是在Human公司工作



的，当时负责制作过一款叫《Moonlight Syndrome》的游戏（编注：PS平台游戏，1997年发售），自当时开始月亮就把我吸引住了，虽然我也说不清楚，但是月光就好像会唤起人心中的疯狂之类的东西。于是之后我的作品中就尝试融入月亮的要素了。更何况我的个人风格跟主流有一定差异，就好比主流是太阳，而我就是月亮一样。

Q：《杀手已死》的画面风格非常独特，特别是画面渲染的方式，但是从视觉感来说会有一些细节的损失。请问须田先生为什么会用这样的画面风格呢？

须田：其实之前我制作过的《杀手7》画风跟本作也是很接近的，如今来到了高清平台，我很希望能够让这种画风来一次进化。而且《杀手已死》说不定是我们在本世代平台上的最后一作了，因此我们更要将自己最独特的艺术风格再一次展现到大家面前。而且这个画面能让大家一眼看上去就知道是《杀手已死》，知道是我们Grasshopper的作品。对我们来说就是一个象征，好比存在证明般的东西。

Q：须田先生的作品个性十足，极具个人风格，这是评论界的共识。那么请问您在制作游戏过程中，当个人风格和商业性之间产生矛盾的时候会如何取舍？会不会出于商业考虑作出一些调整呢？

须田：当然是选择最恰当的做法啊，虽说有时候可以不作选择，但也有不得不选择的时候，所以我们会综合情况并从中得出最好的结论，以及作出最好的方案，尽量满足两个方面。

Q：须田先生作品中设计的人物也有很强烈的风格，比如时装，您作品中的主角很多都是穿着很帅气的西装。您在这方面有没有特别的研究，而且对于西装的要求是怎样的？

须田：我们在设计角色概念步骤的时候就已经很重视服装的设计了，我们会在公司播放最新潮流资讯的节目，以确保紧追潮流。比如主人公蒙德的西装是意大利西装的款式，我们在制作过程中特别强调将西装的质感表现出来。比如薇薇安的服装也是很时髦的。这样能让大家觉得他们并非单纯是游戏中的角色，而是像现实中存在的人那样。

Q：为什么这次《杀手已死》的主角被设计成上班族的形象呢？更加狂野的样子作为处刑人不是更合适吗？

须田：因为设定里面蒙德本身是一名公务员，是依赖制服的职业，所以一定要穿正规的西装啊。就像占士邦穿西装一样，蒙德也要穿西装，不同点只是武器是日本刀而已。

Q：那为什么执行任务的时候不换一件衣服呢？

须田：因为方便嘛（笑）。

Q：那希望以后蒙德会出DLC服装，比如日本武士或浪人之类的。

须田：对啊，这个说不定会很帅的。而且我们也有计划推出服装DLC的。

Q：游戏内容里有不少成人情节，其实须田先生有没有想过游戏可能会因此而禁售之类的问题呢？

须田：完全没有（笑）。毕竟这并不是杀人的故事，而是杀害一些人类以上的存在，打败从月球的异世界而来的东西，所以没问题。如果是关于“花花公子系统”的话倒是有可能禁售的，比如之前英文版的配音，女声优们的演出实在是太过性感了，不得不进行删改。



Q：设计主人公蒙德时，他的外貌有没有参考过其他什么角色呢？

须田：参考的是《蝙蝠侠 黑暗崛起》里面饰演罗宾的约瑟夫·高登·莱维特。（编注：其他代表作有《盗梦空间》、《环形使者》等）



▲约瑟夫·高登·莱维特＆蒙德

Q：本世代的游戏很多都加入多人联机的模式了，为什么须田先生你这部作品还是以单人为主呢？

须田：毕竟我们只是一个开发商，发行商给我们投资，并且要求我们制作怎样的游戏，我们就按要求制作。当然以后肯定会尝试加入多人模式的。目前Grasshopper已经加入GungHo了，他们是非常擅长网络游戏制作的，所以以后能得到很多制作多人模式的支援了。

Q：须田先生创作本作的时候，最花时间最花心思的是哪位角色呢？

须田：最费心思的角色么……讨论了最长时间的应该是娜塔莉娅吧，又是因为刚刚提到角川Games的那位宣传负责人，比如要把头发弄得更长啊，衣服弄得更性感啊等等很多要求……关于她的设计花了差不多两个月的时间，每个星期都要劳烦我们的艺术设计师，每个星期她的造型都在变化，弄了很长时间才定案，简直是呕心沥血设计出来的角色啊！

Q：须田先生的《英雄不再》之前在PS3上推出过加强版，请问有没有考虑将《英雄不再2》移植甚至HD重制呢？这个系列会不会推出续作呢？

须田：因为之前《英雄不再2》有很多要素都融入了PS3版的《英雄不再》加强版里去了，所以暂时还没考虑。

Q：《杀手已杀》获得白金奖杯大概要花30小时左右，比起您的上一部作品《电锯甜心》难度上有所提升，但是和《英雄不再》一样，游戏中存在非常强力的装备（无限血液），难度也因此一下子降低了很多。这样设计会不会让玩家过于依赖强力装备，而降低了游戏的挑战性呢？

须田：不同玩家玩动作游戏的水平是不同的，我们希望不同水平的玩家都可以享受到游戏的乐趣。通关有困难的玩家可以借助强力道具，而达人玩家也可以尽量不用。

Q：9月份是游戏业界的旺季，须田先生有没有信心《杀手已死》能在业界中表现出好的成绩呢？

须田：希望吧（笑）。中文版还请发行方多多努力，玩家们多多支持！

Q：为什么本作会推出本作的中文版呢？

须田：之前的《电锯甜心》在亚洲获得了很大的人气，特别香港这边的人气也很高。所以角川Games跟我们商量，不如趁这次机会推出中文版吧。所以今年2月份台湾游戏展的时候就宣布了推出中文版了。我们也是希望尽快能让更多其他语言的玩家体验到本作，所以在各方的帮助下终于能实现了。

Q：须田先生创作了这么多杀手角色，如果他们互相拼杀的话，您认为谁会活到最后呢？

须田：谁会赢么？谁呢……（沉思了一会）到底是谁呢？大概全都会死掉吧。但最后说不定有一个人能站着活下来。你觉得是谁呢？有机会的话我也想设计这样的一个场面。

Q：最后想问一下，须田先生现在有没有为PSV以及未来即将发售的PS4开发新作品呢？

须田：这个嘛，敬请期待今年的TGS，我们会有一些现场活动，说不定到时会有重大发表哦！

新闻资讯 游戏情报站

文 清国清城 编 宇宙人 美编 anubis

热点追踪

新闻资讯 热点追踪

NEWS REVIEW
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

Xbox One手柄 1亿美元的细节改良

Xbox One 的手柄获得了业界的一致好评 看似不起眼的变化耗费了微软 1 亿美元

关于如何设计 Xbox One 的手柄，似乎大部分玩家都可以得到一个共同的结论：把方向键改良一下，其他地方不变，那样就是下一个征服世界的新手柄！虽然没有官方数据，但毋庸置疑的是，至少在美国，X360 的手柄比 PS3 更受欢迎。在英国也有游戏网站做过调查，结果在 6 个人中只有一个人选择 DualShock3 手柄，其他人都更青睐 X360 手柄。

改良最佳设计

2011 年初，当微软内部开始探讨次世代主机计划时，Xbox 配件部门总经理 Zulfi Alam 向他的上司提出：对次世代主机的手柄进行完全重新设计。后来 Alam 回忆说："当时我们的老大们把我们狂批了一通。他们说重新设计是一个荒谬的想法，他们还说我们怎么会产生这样的念头，去动已经被证明是最棒的设计。它已经是世上最好的游戏手柄。"

有设计师说，设计游戏手柄，就像建造一架豪华钢琴一样，一个按键的小小故障就会毁掉整个设计。所以 Alam 的计划是风险巨大的，他要放弃已经被数千万双手所接受的手柄，他的每一个新设计都可能遭到无数人的反对。所以手柄设计组访问了数百位核心玩家，列出了玩家希望改进的地方。他们将列表中的改进之处逐一添加到 X360 手柄上，然后用实际游戏进行测试，将新设计的优劣势记录下来。

在每一次的测试活动中，将稍加改进的 X360 手柄给玩家进行操作体验，玩家根本不会意识到他们握着的是次世代 Xbox 手柄的雏形。Alam 说："Xbox One 手柄的最终设计可能从外观上看没有太大的不同，但内部是完全不一样的。"

豪掷 1 亿美元

据透露，微软为了设计 Xbox One 手柄总共花费超过 1 亿美元。在此过程中，他们做了数百种方案的样本，投入了数千个小时进行用户调研，并开发了新工具，还建造了新工厂。整个研发项目历时两年半。

"新手柄的设计投资主要在于工具及研发成本，要知道我们是将大家公认最好的设计进行改造，压力非常之大。" Alam 说。"老实说，我们团队中的很多人都觉得这次是赌上了自己的职业生涯，我们都很担心烧掉了这 1 亿美元之后，反而做出来一个更差的手柄。"

令人欣慰的是，各界对 Xbox One 手柄的成品非常满意。不少媒体反映 Xbox One 手柄"在上一代最佳手柄的基础上进行了大幅改良"。而微软总部高层所满意的是，Xbox One 手柄在外形没有大变动的前提下，实现了内在的多方面改良。类比摇杆稍微小巧了一些，手柄把手处的软橡胶提升了把持感。方向键的位置更贴近其内部母板，为其提供了更坚实的底盘，从而能有更坚固的感觉。此外也增加了任天堂所发明的十字造型（据说之所以能加入十字造型，是因为任天堂申请的十字键专利已于 2005 年到期）。

Xbox One 手柄的内部芯片组也进行了重新设计，降低了功耗。Alam 表示，Xbox One 的官方电池包续航时间可以达到 30 小时，3 个小时内可将电充满，一节 5 号电池一般可以连续使用 40 小时。

其他的改良包括增加了 Micro USB 接口，用 USB 线将其与 Xbox One 连接时，就会关掉手柄的内部无线信号，变成一个真正的有线手柄。此外，在手柄内部还增加了一些零部件，让 Kinect 能够轻松侦测到它的精确位置。

Alam 是一个完美主义者，他对完美细节的注重，让他下定决心取消 Xbox One 手柄背面的螺丝孔。他说，有些玩家在长时间游戏之后，会感到螺丝孔的边缘造成些许不适。此外按键的延迟时间也将降低了 20%。

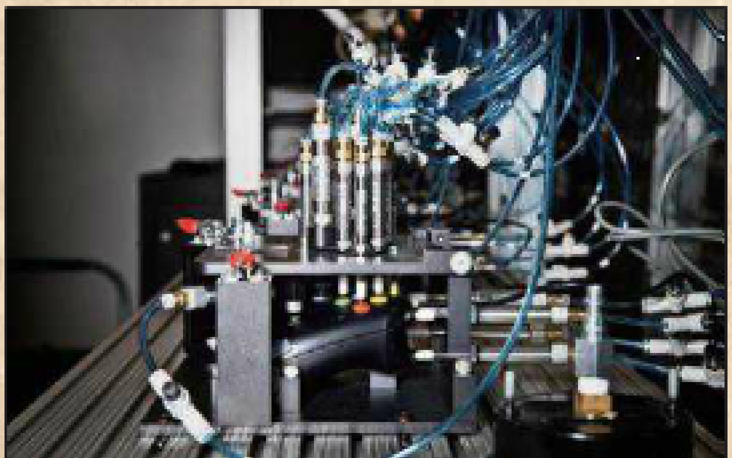
指尖的进化

所有体验过 Xbox One 手柄的人，可能印象最深的就是振动功能的全面进化。这里面运用了所谓的"冲击触发器"技术。Alam 和他的研发团队将振动马达的尺寸缩小到原来的八分之一，然后将这样的多个迷你小马达分布于手柄内部多处。从而能够在手柄内部的不同位置实现更精确细微的力回馈。比如在 FPS 游戏中，按右扳机键开枪（手枪），模拟的后坐力就主要产生于手柄右部。而在另一个 DEMO 中，操控画面中的右手放出火球时，你会"感觉"到仿佛有爆炸物从手柄中部爆开，并朝着手指部位释放出冲击力。

"过去你的掌心通常是首先接受



▲通过 3D 打印机制作出无数个手柄原形。



▲手柄的每一个细节都经过了最精密的调校。

到力回馈的，但掌心其实不是最敏感的部位，”Alam 说，“手指的指尖才是最敏感的，如果你想要真正高准确度的力回馈，需要想法子在玩家的指尖上振动。”

这是看不见、摸得着的巨大进化，对于游戏体验的创新将会有难以估量的潜能。不过除此之外，Xbox One 手柄就没有太多革新之处了。DualShock4 手柄加入了触控板，Wii U 手柄加入了触摸屏，Xbox One 手柄是否也曾考虑过增加类似的功能？Alam 说：“确实有过这样的诱惑，在试作样品中也有一些方案是带屏幕的，还有扬声器。但我们首先发现手柄上的屏幕必须有超高的解析度，而这是非常耗电的，这会激怒玩家。其次是玩家看电视屏幕还来不及，还要在两个屏幕之间转来转去，这样玩游戏太累。只会让游戏体验变差。”

此外，之前也有专利资料显示，索尼和微软都曾在研究生物探测技术，能够侦测玩家的心跳速度，从而判断玩家的紧张和焦虑程度，借此动态调整游戏内容。Valve 也在进行该领域的研究。Xbox One 为何没有采用此技术？对此，Alam 的回答是：“我们已经能够侦测你的情绪和心跳，这是通过 Kinect 摄像头完成的。添加生物探测器会吸干电池的电量，而且我们已经有了 Kinect，还要它做什么？”

在整个研发阶段的两年半时间里，Alam 和他的团队考虑了所有的可能性，最后还是订下了与 X360 手柄外观极其相似的方案。也许你会说“花 1 亿美元只改变了一点点？到底值不值？”但对于 Alam 和他的团队来说，他们所测试并放弃的每一个方案，都是他们走上正确道路的另一重保障。





▶手柄的按键都制作了无数个版本进行细微调整。

皮实的Xbox One 可连续开机10年？

造型平平无奇的 Xbox One 以耐用和实用为设计原则

当微软揭开 Xbox One 的面纱，露出它那略显矮胖的身材，期待已久的玩家们难免有些失望。比起有着性感曲线的 X360，Xbox One 的造型确实有些保守。

Xbox 主机开发部总经理 Leo del Castillo 于 1999 年加入 Xbox 团队，成为硬件研发小组中的一位电气工程师。他参与了所有 Xbox 主机的研发，在 Xbox One 的研发过程中更是监督了每一个方面的设计。对于 Xbox One 的设计理念，没有人比他更有发言权。

实用性设计原则

“Xbox One 是客厅里的娱乐中心，从某种程度上说，我们要淡化它本身的存在，让它躲到幕后。”Castillo 说，“家庭网络娱乐枢纽”才是 Xbox One 的存在意义，外观上过于花哨反而是喧宾夺主。过去的游戏机更像是少年卧室里的玩具，Xbox One 需要足够内敛稳重，才能更适合放在客厅里，取代影碟机或者电脑。

Xbox One 的敦厚造型也与其内部巨大的风扇有关。设计团队本来想采用小一点的风扇，但是要确保散热能力，小风扇需要超高速运转，这会导致噪音太大。最后微软还是决定了大而安静的解决方案。毕竟对于不需要移动性的家电来说，尺寸并不是太重要，静音更实在。

微软也考虑到了 Xbox One 放在居家环境中的各种可能状况，比如它那敦厚平实的造型很容易使其成为用户的“小桌板”，难免会有许多用户把杂志、DVD 放在上面，导致散热孔被堵住。对此，Castillo 表示在 Xbox One 的研发过程中采用了一种新软件，能够精确模拟主机在家中可能遭遇的所有情况，包括儿童、懒人乃至脑残用户的各种不当使用情况。该软件会通过 3D 模型模拟所有情况下主机内部热气流的真实流动情况，计算出可能导致的问题。根据该软件模拟出来的数据模型，微软对 Xbox One 空间设计上所有可以优化的地方进行了优化，包括风扇叶片的形状。

用软件模拟出散热环境，据此作出 3D 模型后，硬件开发团队每天都会用 3D 打印机将测试模型做出来。Castillo 说，Xbox One 是第一台能感应温度并据此调节功率的游戏机。此外还采取了许多其他的防故障措施。“比如在某种情况下，Xbox One 的气流明显过热，它就会感应到，并启动补救措施，比如加快风扇转速。更灵活的是我们可以在允许范围内降低功率，而 X360 没有那么灵活。”Castillo 说，Xbox One 可以自动调节为极低功率，此时基本不需要空气流动，就算散热口被堵住也不用担心。

质量第一

对于微软来说，X360 的硬件设计实际上是一个反面教材。虽然它的弧线优美、体积适中，但是为了外观而牺牲了内部的合理散热空间，初期大面积出现的三红现象与之不无关系。而 Xbox One 的设计更重视实用性，提升产品耐用性才是 Castillo 更为关心的，他说：“大多数情况下，对于你花了很多钱买的娱乐产品，大家都希望能用得更久一些。”所以 Xbox One 使用了坚硬的塑料外壳，简单而耐用。据一位内部高层所说，Xbox One 的设计原则是让用户能够在持续开机的情况下使用十年为目标。由于 X360 的三红事件给微软造成了 10 亿美元的损失，这次微软高层在 Xbox One 研发启动之初的指示就非常明确：必须以质量为先，一方面是避免造成类似于三红事件的损失，另一方面也是为了赢回消费者的信赖。

虽然微软在 E3 展上就展出了接近于成品的主机，但是因为现场



▲ Xbox One 内部构造示意模组，巨大的风扇非常醒目。



▲巨大的高质量散热片，为 Xbox One 静音提供了多一重的保障。

太吵，媒体无法对其静音程度进行评估。不过据早已拿到试作机的游戏开发者透露，在闲置以及低活跃度的条件下，Xbox One是完全静音的，也几乎感觉不到有任何热量从机体散发出来。有一位游戏开发者说，有一个试作机版本内部构造几乎已经与最终零售版完全相同，但是没有电源指示灯，结果他根本没有办法判断主机究竟是否处于开机状态，只有插上显示器才知道。据知情人士透露，Xbox One不仅在闲置状态下完全静音，在播放视频时也将处于完全静音状态，只有在玩游戏时才能听到风扇转动的声音。这是因为Xbox One不仅有个大风扇，还有一个高质量的散热片。

即时游戏

Xbox One的显卡相当于Radeon HD 7790显卡，其峰值功耗为85W。Xbox One的版本运行频率更低，也少了两个处理单元。AMD的Jaguar CPU架构也有着极高的能源效率，是为平板电脑而设计的。

在Xbox One还是以Durango为代号的阶段，网上曾有传闻说该主机噪音极大，发热量极高。知情人士称，今年二三月份收到的开发机还是噪音极大的，但并非因为主机散热量太大，而是因为当时的那个版本并未安装热量控制单元——也就是监控主要芯片热量并对应调节风扇速度的单元。所以为了避免对主机造成伤害，风扇处于全时全速的状态。而7月份发布的开发机已接近于成品，其安静程度让很多开发者都感到意外。

与此同时，Xbox One的后台软件已接近完成，其主要目标是让玩家能极速进入到游戏中，而不用忍受长时间的读盘。据说微软曾经开了一个内部反省会，工程师们对于X360无法做到即时游戏都感到非常遗憾，就算是那些画面简单的休闲游戏，加载时间也要达到3分钟。而手机游戏与家用机相比的明显优势就是可以瞬间进入游戏。游戏加载速度将会是次世代主机着力解决的问题。当然，次世代游戏的数据量巨大，无论是从硬盘还是光盘调数据，都是需要很多时间的。要实现瞬间进入游戏，只能让主机处于非活跃状态时，游戏数据仍然保存在内存里，就像智能手机一样。PS4也在采用类似的方法。低功耗、静音、即时游戏……手机游戏的这些优良特性也将成为次世代主机的特色。

新闻资讯 热点追踪

泰坦天降 强悍神作的隐忧

这款最受关注的Xbox One巨作 能否兑现它的种种承诺?

7年前，Infinity Ward用一款《COD现代战争》重新定义了FPS。7年后，在人们以为FPS已经被做到极致之时，原IW的核心团队将再次制定FPS的新游戏规则——《泰坦天降》无疑是2014年最值得期待的FPS巨作!

当《宿命》、《杀戮地带 暗影降临》等游戏将运算性能用在更精致的画面，而帧率却继续保持着本世代的30FPS时，Respawn的开发团队深知玩家的真正需求。"60FPS优先"是《泰坦天降》的设计前提。初看之下，它的画面不会让你掉下巴，但那绝对流畅的游戏体验将会让你体会什么才是次世代的真正进化。

令人大跌眼镜的是，这样一个将会引领次世代的巨作，竟然使用了一个古老的引擎——Valve的Source引擎。但他们有充分的理由。首先该引擎的门槛低，能够让小团队很快进入状态。3年前Respawn规模还小的时候，《泰坦天降》就能顺利投入制作。此外使用该引擎还能得到在线游戏的强力支持，可以确保操作的低延迟——这些才是这样一款纯网战FPS的核心需求。Source引擎对于多核处理器也有很好的兼容性，对X86平台的优化已做到极致。

《泰坦天降》可能最终也难免推出PS4版，Respawn已表示"不排除登陆PS4的可能"。实际上，Respawn软件工程师Richard Baker曾透露，之所以选择Source引擎，是因为这是一款可以在PS3上完美运行的引擎，而"PS3是本世代风险最大的平台"，只要确保搞定了PS3版，其他版本很容易解决。后来随着



次世代主机的出现，Respawn决定跳到Xbox One。转平台后，游戏的大部分代码被重写，变成了纯多人游戏，也利用了云计算技术。

《泰坦天降》的多人游戏之所以让人有一种碉堡的感觉，是因为它融入了单人游戏的特性，通过大量的AI炮灰士兵，令战斗更为火爆。这一切需要用到Xbox One的独特优势——微软的云服务提供了30多万台服务器，游戏中的AI和物理运算将会通过这些云服务器远程执行。这就令人产生了疑问：《泰坦天降》也有一个由其他团队制作的X360版，那么这种只有次世代主机才能实现的功能，在X360版中如何做到?

虽然Respawn所说的云计算概念非常诱人，但是从目前演示的DEMO来看，这可能还是有太多的理想成分。体验关卡中的物理互动很少，让人很难感受到外部云计算资源的作用。整个关卡基本上是静态的，不像《战地4》那样有令人叹为观止的场景破坏，甚至草地和树木的动态效果都没有。不过这个关卡至少表明了Respawn的美术方向——放弃了《现代战争》系列的灰白色调，色系更广、色彩更鲜艳。

《泰坦天降》将于2014年春季发售，这意味着它的整体内容已经确定。虽然地图规模很大，但其中的细节极为丰富，高动态范围的光源，将室内与室外渲染得栩栩如生。Source引擎的特点就是能够简单高效地做出逼真的光影效果，从当年的《半条命2》就有令人惊叹的表现。因为处理单帧画面消耗的资源并不多，所以本作能实现流畅的60fps帧率。不过将画面拉近一点，就会发现本作的画面真实度对于次世代主机来说确实没有太多值得夸耀的地方，无论是泰坦内部的粗糙贴图，还是僵硬的面部表情，都比育碧的那一波次世代游戏差得多。也许这也恰恰说明了本作"游戏性第一、画面第二"的设计原则。另外，仔细观察微软公布的高清演示视频可以发现，至少在目前的状态下，《泰坦天降》并不是一款真1080p的游戏。Respawn一直在强调本作的60帧画面，却从未提及它的原生分辨率有多少。

对于需要最完美画质的玩家，最佳选择无疑还是PC版，幸运的是本作不强制要求Windows8系统。通过Source引擎近十年的不断优化，对于各类电脑配置都有极好的兼容性。至于X360版，恐怕其缩水程度将有些惨不忍睹。虽然次世代游戏都将以跨世代为制作原则，对于这种在次世代主机上都有点勉强的游戏，其本世代版本难免会令人有点"玩不下去"的感觉。就像当年在PS2上推出的《COD》、《幽灵行动》等游戏一样，越来越大的差距将促使玩家尽快升级到次世代。对于整个行业来说，这终究不是一件坏事。

育碧多伦多《黑名单》只是开始

包括"刺客信条2014"在内的5款新作正在育碧多伦多工作室开发中

多伦多也许是加拿大最大的城市，但是说到游戏开发，它永远排不到第一。蒙特利尔才是加拿大游戏制作业最集中的地方。但是多伦多也希望吸引更多游戏公司前往那里投资，为当地创造优质的就业机会。所以多伦多开出了诱人的条件，吸引育碧在那里成立了一个大型的游戏工作室。

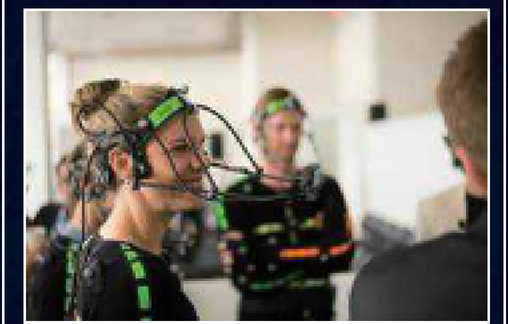
近日随着《分裂细胞 黑名单》的发售，育碧多伦多工作室成为业界焦点。《分裂细胞》曾是育碧蒙特利尔的成名作，现在《分裂细胞 黑名单》交给了多伦多工作室，作为其处女作，可见育碧的用意。

Maxime Beland是育碧多伦多的创始元老之一，他说："我们刚搬到这里的时候，都说这就是我们的工作室了，我们要按照自己的方式来，要改掉蒙特利尔的缺点，把我们所喜欢的发扬光大。"

育碧多伦多工作室的很多初期员工都是从蒙特利尔调过来的，Maxime Beland也是其中之一，当然也包括身为工作室主管的美女制作人婕德·雷蒙德。"来到这里，我最兴奋的是能和其他公司来的人一起工作。我在育碧蒙特利尔工作了12年，我知道怎么做育碧蒙特利尔的游戏。但我不知道Rockstar的游戏怎么做，或者《COD》怎么做。"Beland说，蒙特利尔的法语环境太浓，很多英国和美国的游戏开发者因为语言障碍不太愿意去。而在多伦多，法语的门槛没那么高，所以育碧的这个新工作室从世界各地招募了范围更广的人才，其中有不少是参加过千万级大作系列的开发者。

来自众多顶尖团队的开发者对于多伦多工作室来说是一把双刃剑，Beland所代表的育碧蒙特利尔式办事方式与其他员工所习惯的行事方法难以融洽。

育碧多伦多工作室的写字楼位于多伦多的西端，原本是通用电气的一个工厂。现在那里被改造成一个开放式的办公区，有300多名开发者，每天都有无数的新创意迸发。婕德·雷蒙德是最早被调配到多伦多工作室的领导者，也是唯一一个拥有独立办公室的管理人员。Beland和Alex Parizeau所在的位置就在婕德办公室的旁边，这两位



▲育碧多伦多工作室有一套十分先进的动作捕捉设备。

制作人是在《彩虹六号 维加斯》时认识的，也曾共同参加了《分裂细胞 断罪》的开发。

《分裂细胞 黑名单》的开发工作从2010年开始，虽然整个项目过程中不像前作那样多灾多难，但也遭遇了多种多样的困难。与前作相比，本作更接近于传统的《分裂细胞》游戏体验，更重视道具与潜入的应用。育碧有意通过《黑名单》为《分裂细胞》创造一个全新的开始，之所以让多伦多工作室的第一款游戏就做这样一个大品牌，也是考虑到能吸引更多顶尖开发人才。Beland说："这对于早期吸引人才非常管用，要开办一个新工作室，没有强大号召力的游戏可不行。如果开新工作室时就跟人说，嘿，我们做个新品牌吧，希望能交上好运。那怎么能吸引那些来面试的人。"

《分裂细胞》成为推动多伦多工作室前进的游戏项目，Beland表示，目前育碧已经将"《分裂细胞》系列"的帅印交给了他们，当然这并不意味着只有多伦多工作室才能开发该作。与育碧的多个大作一样，多个工作室参与了本作的开发，比如"间谍对佣兵"模式就是由育碧蒙特利尔开发的，多人合作任务则是上海工作室开发的。

除了《分裂细胞》之外，多伦多工作室目前还有5款游戏正在开发中，其中有一款将会是明年的《刺客信条》新作。将两大旗舰游戏系列都收入囊中，可见多伦多工作室在育碧集团的重要性。不过多伦多工作室依然想做一些不同的东西。去年婕德·雷蒙德说："我不知道从什么时候起，我们的行业认为要卖掉500万套，就要做出迈克尔·贝电影水平的游戏。我相信还有其他选择。"

无论如何，多伦多工作室还是更倾向于制作大投资的商业大作，婕德所说的不是要像其他公司那样，开始做投机性的社交游戏，而是在大制作的前提下，制作"更有思想深度的游戏"，而不是那种从头炸到尾的游戏。也许育碧多伦多工作室也将做出《最后的生还者》、《暴雨》那样的艺术型大作？

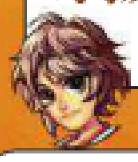


■在加入多伦多工作室之前，Maxime Beland帮忙拯救了《分裂细胞 断罪》。

进击最前线

栏目主持
华尔兹 & 宇宙人

索尼在本次科隆游戏展的发布会上，一口气公布了好几款 PSV 及 PS3、PS4 平台上的休闲类游戏，其中不少作品都拥有独树一帜的美术风格，比如《Murasaki Baby》和《RIME》。另外还有集大成的续作《小小大星球 HUB》，新老玩家届时均可从 PSN 直接下载，该作免费提供大量内容，可谓诚意满满。



近半个月来公布的日式游戏并不多，但是比起上期满眼美少女文字游戏，还是本期公开的《如龙 维新！》和《DQM2》重制版两款大作震撼得多。随着 TGS 将近，而且索尼还会在 9 月 9 日开发布会，相信还全在迷雾中的日式 PS4 游戏不久之后也会纷纷出现到大家眼前了吧。





改变日本的男人们的故事!

如龙 维新!

龙が如く 维新!

●平　台：未定
●类　型：动作
●开发商：SEGA
●发售日：未定

●简介

作为 SEGA 现在为数不多还能拿得出手的品牌之一，“《如龙》系列”至今依然维持着每年一作的良好速度推出着新作。去年正篇走到了第五部，就在大家期待后续作品什么时候登场的时候，SEGA 告诉了我们新作并不是《6》，而是跟《见参》一样描述另一个时代的《如龙》。不过这次本作的舞台来到了幕末时代，主人公桐生一马历史上的身分是维新志士坂本龙马，但与此同时，他也是新选组的斋藤一（“坂本龙马”和“斋藤一”名字各取一字即为“一马”），故事将会围绕他在京都隐姓埋名调查一年前的杀死自己恩师的犯人，并作为卧底潜入新选组而展开。故事的舞台是土佐和京都。目前平台和发售日尚未确定。

【文：宇宙人】

●亮点细数
全新世界观的《如龙》
画面更上一层楼







“《DQM》系列”第二作经典重制!

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙

ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵

●平　台：3DS
●类　型：角色扮演
●开发商：Square Enix
●开发日：未定

●简介

作为“《勇者斗恶龙》系列”的一个分支系列，《怪兽篇》凭借收集要素丰富和怪兽育成繁衍复杂的特点深受大批粉丝喜爱。继第一作《特瑞的怪兽仙境 3D》之后，系列的第二作也正式宣布重制。这次重制会将原作两个版本，即《卢卡的旅程》和《伊露的冒险》整合到一起，玩家可以选择男女两位主角开始自己的冒险，游戏画面也会根据 3DS 的机能进行全新制作。不仅如此，本作也会像前作那样增加大量的怪兽，总数将超过 800 只，一口气超过前作成为系列最多怪兽的作品，怪兽体型还会增加更大型的 G 尺寸，在全新的画面表现下战斗将会有更大魄力的演出效果。游戏支持 1~8 人通过局域网或互联网进行对战，此外本作还增加了 2 倍速功能，让游戏节奏更快。

【文：宇宙人】



●亮点细数
系列上最多怪兽数量
画面完全重制



华丽的美少女格斗游戏登陆PS3!

魅影破坏者EXTRA

ファントムブレイカーEXTRA

- ●平　台：PS3、X360
- ●类　型：格斗
- ●开发商：5pb.
- ●发售日：预定9月19日

●简介

《魅影破坏者》是擅长开发文字游戏的5pb在格斗游戏领域的新尝试，2011年发售于X360平台。虽然游戏因为各方面的硬伤而带来不少恶评，但是精美的人设还是令人印象深刻。而近日5pb.宣布，本作将会推出加强版并登陆PS3！这次的加强版在保留原有系统的基础上将会加入全新角色，目前所知有4位，分别为原Phantom部下的冴岛闲，为了复仇而追杀Phantom的ソフィア，狂暴化的怪人ガイト和跟随着他的少女リン，以及跟フィン一样同属对抗Phantom部队的成员エンデ。此外，跟本作同属一个世界观，于年初在XBLA上推出的《魅影破坏者战斗乐园》也宣布即将推出PSV版并登陆PSN。

【文：宇宙人】

●亮点细数

- 全新角色加入！
- 人设精美，CV阵容庞大



罪恶少女的赎罪之旅再次展开!

罪恶少女 邀请函

クリミナルガールズINVITATION

- ●平　台：PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●开发商：日本一
- ●发售日：预定11月28日

●简介

由日本一开发的PSP游戏《罪恶少女》宣布推出加强版登陆PSV！游戏中玩家将要扮演指导教官的角色，任务就是要指导7位被称为“半罪人”的少女登上地狱之塔的塔顶。所谓的“半罪人”是指一些犯下了重罪的人，只要她们顺利登上地狱之塔最顶层，她们就能偿还自己的罪责返回现实世界。而玩家可以通过各种惩罚来“调教”少女们，让她们的能力提升，邪恶度极高。《罪恶少女 邀请函》会在PSP版的基础上增加全新的剧情，前作中不能使用的角色也会加入，而且本作最大亮点的“调教系统”还会针对PSV的触摸屏功能大幅进化，相信玩过原作的绅士们都懂的。

【文：宇宙人】

●亮点细数

- 针对触摸功能进化的“调教系统”
- 新增角色和剧情
- 另类独特的战斗系统





与你在PSV上回望这份深刻的情感。

白色相簿2 幸福的另一侧

WHITE ALBUM2 幸せの向こう側

- ●平　台：PSV
- ●类　型：文字冒险
- ●开发商：Aquaplus
- ●发售日：2013年11月28日

●简介

《白色相簿2 幸福的另一侧》原本是PS3平台上的作品，如今终于登陆到PSV平台上来。PS3版集结了PC上的两部曲，以极高的完成度以及优秀的游戏剧情赢得了玩家们的一致好评。其入木三分的情感描写更是让体验过的玩家感到非常真实和无奈，是一部相当优秀的文字冒险游戏。原本一些不合适的内容也被一些新剧情所替代。此次登陆到PSV平台上还增加了一些掌机特有的功能。名场面标记的功能能让玩家在全跳过的状态下也能保留名场面的CG，本作的文本也可以变成视觉小说的方式，更加方便玩家们的阅读。总而言之，本作是喜爱文字冒险类游戏的玩家们不应错过的一款优秀作品。值得一提的是本作还有限定版，同捆有两位女主角小木曾雪菜和冬马和纱的小粘土，感兴趣的玩家不要错过。

【文：宇宙人】

●亮点细数

- 新增隐藏人物立绘功能
- 优秀的剧情描写
- 动听的游戏音乐





小小大星球 HUB

LittleBigPlanet HUB

- ●平　台：PS3
- ●类　型：平台动作
- ●开发商：Media Molecule
- ●发售日：预定 2013 年内

●简介

搞怪轻松的布偶小人再次来到 PS3 平台！《小小大星球》系列"凭借滑稽有趣的游戏风格和自制关卡的高自由度，吸引了喜爱创造的玩家群体。该作是 PSN 下载游戏，将会免费提供部分内容，包括故事模式的一个全新关卡，PS3 版 1、2 代的第一个世界共计 16 关，无限制的自定义创造模式。每周还会提供精选的玩家社区自制关卡以及挑战模式。另外，1、2 代的老玩家还可以导入之前的数据，已购买的内容也会悉数保留。这次将新老玩家吸引到新作之中，从而使玩家社区更加活跃，形成良性的互动氛围，相信会是名副其实的集大成之作。

【文：AQ】

●亮点细数

厚道的免费游戏内容

活跃的玩家社区

疯狂音乐节

BigFest

- ●平　台：PSV
- ●类　型：模拟经营
- ●开发商：On The Metal
- ●发售日：预定 2014 年内

●简介

开发这款游戏的团队只有不到 10 名成员，而与索尼共同开发的本作，是以创建和推广乐队为中心的模拟经营类游戏。该作以音乐会为主题，内容却是一款社交游戏。玩家从庞大的音乐库中挑选曲目，布置音乐节的舞台和场地设施，招募好友参加并为你的乐队演出评分，同样地你也可以到其他玩家建设的音乐会，给他们打分。评分的结果以排名的方式显示。游戏的曲库会保持更新，而且当中的乐队都是真实存在的，玩家们的评价将会影响这些未签约乐队的知名度，或许玩家的经营就能捧红下一位摇滚巨星。

【文：AQ】

●亮点细数

音乐会题材新颖

模拟经营与现实乐队联动





RIME

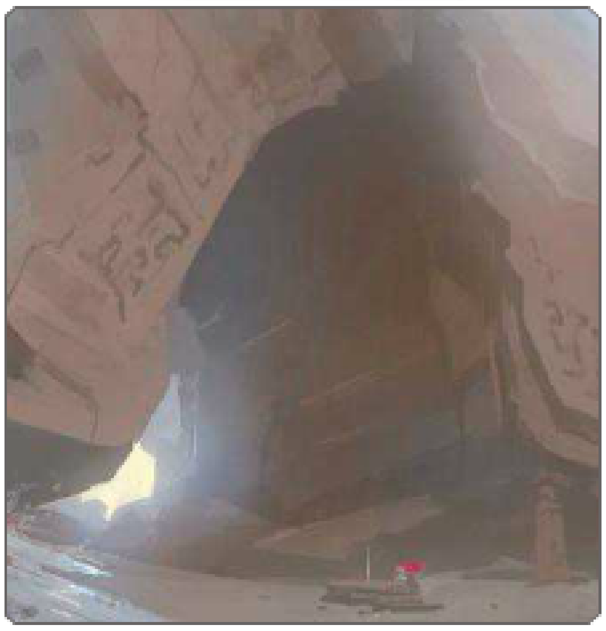
RIME

- ●平　台：PS4
- ●类　型：冒险
- ●开发商：Tequila Works
- ●发售日：未定

●简介

这是一款以探索古代文明遗迹为主题的冒险游戏，采用了开放式的世界。从宣传视频来看，玩家可以操纵一位白衣服、红披肩的少年，在绝壁上攀爬，在林间穿梭，在古石桥上逆风而行，在山洞里挥舞火把驱赶幽魂，冒险的味道十足。主人公似乎还有神奇的魔法能力，可以将自身影子延伸到石壁上开启特殊的通道。游戏的风格和画面被戏称为《ICO》与《塞尔达传说：风之杖》的合体，色彩的搭配看上去非常舒服，人物的动作也偏向卡通式，细节刻画略显简单，不过场景的整体设计感非常强烈。

【文：AQ】



●亮点细数

油画般厚重的美术风格

开放式世界自由探索







地狱潜者

Helldivers

- ●平　台：PS3、PS4、PSV
- ●类　型：射击
- ●开发商：Arrowhead Game Studios
- ●发售日：预定 2014 年内

●简介

曾经开发《Magicka》（魔能）的 Arrowhead Game Studios，宣布了与 SCE 和 Foster City Studios 联手开发的《Helldivers》。本作是一款俯视视角射击游戏，强调合作要素。不仅有本地的 1~4 人合作模式，还有结合网络的在线合作模式，且支持 Cross-Play。游戏还将利用网络，将所有玩家整合为一个玩家社区，游戏中设置的大型任务，更是需要玩家社区合力完成，从而解锁后续内容。而这种庞大的合作模式，其实是与游戏故事结合的产物，玩家扮演人称“Helldiver”的精英卫士，为保护地球，与异形生物作战。跟以往该开发团队制作的游戏一样，本作设置了误伤队友的机制，要是没有默契地乱打一通，恐怕就要丢掉队友，有损精英之名啦。

【文：AQ】

●亮点细数

- 众多合作要素
- 画面精致震撼



PSV宠物

PlayStation Vita Pets

- ●平　台：PSV
- ●类　型：模拟
- ●开发商：Spiral House
- ●发售日：预定 2014 年内

●简介

游戏提供四种不同的狗狗类型，其性格各不相同。在养成模式里，玩家可以像现实那样跟狗狗互动。当你与宠物熟络之后还会发现，这不只是一款模拟宠物游戏。在满足条件时，玩家可以带着心爱的狗狗，来到中央为城堡的岛屿上探索。户外模式将会要求玩家和宠物一同解开冒险旅途中的各种谜题，给玩家带来有别于其他宠物类游戏的体验。值得一提的是，开发商 Spiral House 之前的作品中，就有专门运用了 AR 技术的《EyePet》，这一次的新作也将会使用到这种技术，玩家可以看到宠物在现实场景中出现，并与之互动。

【文：AQ】

●亮点细数

- 性格迥异的宠物
- 冒险要素
- 可爱的AR模式



紫色宝贝

Murasaki Baby

- ●平　台：PSV
- ●类　型：动作
- ●开发商：Ovosonico
- ●发售日：预定 2014 年内

●简介

小女孩一觉醒来，发现自己身处异世界，四周都是恐怖诡异的风景，孤独无助。陪伴她的，唯有手上的紫色心形气球，和面前的你。这款风格奇特的动作冒险游戏，由 2012 年成立的意大利游戏公司 Ovosonico 开发，该公司创始人之一 Massimo Guarini 曾担任 Grasshopper Manufacture 的作品《暗影诅咒》及育碧蒙特利尔工作室的作品《火影忍者 忍者的崛起》的导演，是资深的游戏制作人。本作大多数操作都会用到 PSV 的触控屏，玩家用手指触碰屏幕，就像拉着小女孩的手一样，带着她闯过异世界的恐怖危机和可怕陷阱，触发场景机关，甚至可以直接改变场景的背景和重力等等条件，从而解开路途上的谜题。游戏试图通过触控的交互方式，配合纯色的背景和强烈的素描风格，来构建玩家与游戏角色之间的情感链接。

【文：AQ】

●亮点细数

- 独特的手绘美术风格
- 活用触碰操控解谜
- 主角是个小萝莉

新闻资讯 排行榜

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年8月12日～8月18日

1	3DS	→	迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活	ディズニーマジックキャッスルマイ・ハッピー・ライフ	■2013年8月1日发售	■NBGI ■动作	本周 41679套	累计 206627套
2	3DS	→	马里奥与路易RPG4 梦境大冒险	マリオ&ルイージRPG4ドリームアドベンチャー	■2013年7月18日发售	■Nintendo ■角色扮演	本周 39809套	累计 244638套
3	3DS	↑	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■2013年4月18日发售	■Nintendo ■益智	本周 28361套	累计 1379177套
4	3DS	↓	海贼王 ROMANCE DAWN 冒险的黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の夜明け	■2013年8月8日发售	■NBGI ■角色扮演	本周 15711套	累计 40498套
5	3DS	↑	逆转裁判 5	逆转裁判 5	■2013年7月25日发售	■Capcom ■文字冒险	本周 13447套	累计 322764套
6	3DS	↑	跃出 动物之森	とびだせ どうぶつの森	■2012年11月8日发售	■Nintendo ■模拟育成	本周 13222套	累计 3377938套
7	3DS	↑	路易的鬼屋冒险 2	ルイージマンション 2	■2013年3月20日发售	■Nintendo ■动作冒险	本周 12501套	累计 870745套
8	3DS	→	妖怪手表	妖怪ウォッチ	■2013年7月11日发售	■Level-5 ■角色扮演	本周 11133套	累计 136711套
9	Wii U	↑	皮克敏 3	ピクミン 3	■2013年7月13日发售	■Nintendo ■动作	本周 10956套	累计 165660套
10	3DS	↑	超级大金刚 回归 3D	ドンキーコング リターンズ 3D	■2013年6月13日发售	■Nintendo ■动作	本周 10322套	累计 253454套

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年8月4日～8月10日

1	Wii U	皮克敏 3	Pikmin 3	■Nintendo ■2013年8月4日发售	■即时战略■上周排位：－	本周 114828套	累计 114828套
2	PS3	无尽传说	Tales of Xillia	■NBGI ■2013年8月6日发售	■角色扮演■上周排位：－	本周 109393套	累计 109393套
3	PS3	龙之皇冠	Dragon's Crown	■Atlus ■2013年8月6日发售	■动作角色扮演■上周排位：－	本周 97641套	累计 97641套
4	PSV	龙之皇冠	Dragon's Crown	■Atlus ■2013年8月6日发售	■动作角色扮演■上周排位：－	本周 35373套	累计 35373套
5	X360	NCAA 橄榄球 14	NCAA Football 14	■EA ■2013年7月9日发售	■体育■上周排位：1	本周 24091套	累计 422511套
6	PS3	NCAA 橄榄球 14	NCAA Football 14	■EA ■2013年7月9日发售	■体育■上周排位：2	本周 18182套	累计 319923套
7	X360	我的世界	Minecraft	■Microsoft ■2013年6月4日发售	■动作■上周排位：5	本周 17906套	累计 337905套
8	3DS	跃出 动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo ■2013年6月9日发售	■模拟育成■上周排位：3	本周 17606套	累计 701463套
9	PS3	最后生还者	The Last of Us	■SCEA ■2013年6月14日发售	■动作冒险■上周排位：4	本周 15108套	累计 1066003套
10	3DS	路易的鬼屋冒险 2	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo ■2013年3月24日发售	■动作冒险■上周排位：6	本周 13496套	累计 826550套

系列作销量对比（日本）



《皮克敏》系列

NGC 皮克敏 2001年10月26日发售

首周 103077 套

NGC 皮克敏2 2004年4月29日发售

首周 189246 套 增幅 83%

Wii U 皮克敏3 2013年7月13日发售

首周 92720 套 降幅 51%

《马里奥与路易 RPG》系列



GBA 马里奥与路易RPG 2003年11月22日发售

首周 68116 套

NDS 马里奥与路易RPG2 2005年12月31日发售

首周 137056 套 增幅 101%

NDS 马里奥与路易RPG3 2009年2月14日发售

首周 212611 套 增幅 55%

3DS 马里奥与路易RPG4 梦境大冒险 2013年7月18日发售

首周 99972 套 降幅 53%

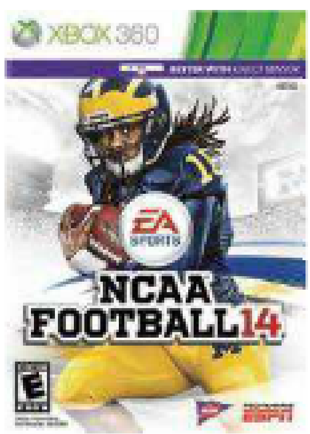
劲作销量走势（美国）



我的世界

首周 98446 套

发售周	销量（套）	总销量（套）
2	45692	144138
3	29206	173344
4	22706	196050
5	32870	228920
6	25221	254141
7	20215	274356
8	24480	298836
9	21163	319999
10	17906	337905



NCAA 橄榄球 14

首周 212636 套（X360）

首周 165383 套（PS3）

发售周	X360销量（套）	PS3销量（套）	总销量（套）
2	98702	74136	172838
3	53470	37241	263549
4	33612	24981	322142
5	24091	18182	364415

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年8月4日～8月10日

排名	机种	游戏	信息	销量
1	PS3	无尽传说 Tales of Xillia	■NBGI■2013年8月6日发售 ■角色扮演■已发售时间：102周	本周 175109套 累计 840138套
2	Wii U	皮克敏3 Pikmin 3	■Nintendo■2013年8月4日发售 ■即时战略■已发售时间：5周	本周 155318套 累计 354539套
3	PS3	龙之皇冠 Dragon's Crown	■Atlus■2013年8月6日发售 ■动作角色扮演■已发售时间：3周	本周 132778套 累计 250268套
4	3DS	跃出 动物之森 Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■2013年6月9日发售 ■模拟育成■已发售时间：40周	本周 57785套 累计 4662309套
5	X360	我的世界 Minecraft	■Microsoft■2013年6月4日发售 ■动作■已发售时间：10周	本周 55035套 累计 626468套
6	PS3	最后生还者 The Last of Us	■SCEA■2013年6月14日发售 ■动作冒险■已发售时间：8周	本周 54812套 累计 3012963套
7	PSV	龙之皇冠 Dragon's Crown	■Atlus■2013年8月6日发售 ■动作角色扮演■已发售时间：3周	本周 51389套 累计 136813套
8	3DS	迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活 Disney Magic Castle: My Happy Life	■NBGI■2013年8月1日发售 ■动作■已发售时间：2周	本周 46193套 累计 160470套
9	3DS	马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险 Mario & Luigi: Dream Team	■Nintendo■2013年7月18日发售 ■角色扮演■已发售时间：5周	本周 42652套 累计 325858套
10	3DS	路易的鬼屋冒险2 Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■2013年3月24日发售 ■动作冒险■已发售时间：21周	本周 36877套 累计 2380216套

全球游戏软件销量榜 SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	8月4日～8月10日	7月28日～8月3日	总销量
1	PS3	1 285 687套	1 045 920套	685 754 865套
2	X360	825 638套	850 190套	772 473 282套
3	3DS	544 817套	641 940套	88 976 953套
4	Wii	388 022套	387 605套	850 698 415套
5	DS	268 4764套	253 399套	767 162 109套
6	WiiU	251 618套	118 545套	8 734 630套
7	PSV	128 057套	118 400套	13 952 439套
8	PSP	121 169套	99 892套	275 398 244套

全球家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	8月4日～8月10日	7月28日～8月3日	总销量
1	3DS	143 216台	158 702台	33 017 170台
2	PS3	108 630台	109 593台	78 679 768台
3	X360	70 096台	70 219台	78 182 366台
4	PSP	40 533台	43 297台	79 636 098台
5	PSV	37 564台	34 990台	5 550 359台
6	WiiU	37 307台	29 414台	3 398 754台
7	Wii	23 761台	24 840台	99 883 158台
8	DS	8 687台	9 302台	153 557 657台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1. 进入暑假之后，日本市场的情况比较平淡，除了上周的《海贼王 ROMANCE DAWN 冒险的黎明》之外，几乎没有特别醒目的新作发售了。在这样的环境下，3DS 作品销售周期长的优势便凸显出来，本周出现了前 10 位有 9 款作品是 3DS 的“刷榜”现象（剩下 1 款也是 Wii U 的）。《皮克敏 3》和《马里奥与路易 RPG4》是首次登陆新平台的系列作，销量比前作都有不同程度的下滑。

2. 美国市场本周有《皮克敏 3》美版发售，11 万套的成绩跟日本市场差别不大。虽然一定程度上带动了 Wii U 的销量，但总的销售状况依然非常惨淡。《无尽传说》美版发售获得了 10 万份的不错成绩。第三、四位则是《龙之皇冠》两个版本。其中 PSV 版虽然排第四，但是毕竟平台装机量有很大距离，3 万套的销量仅仅是 PS3 版的 1/3。

3.《无尽传说》除了美国之外，还在欧洲国家上市并且成绩不错，因此本周获得了销量首位。第二位则是发售了美版的《皮克敏 3》。《龙之皇冠》双版本都顺利进入了全球排行榜，分别占第三和第七位。

日本游戏软件销量榜 SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	8月5日～8月11日	7月29日～8月4日	总销量
1	3DS	283 393套	346 085套	35 487 068套
2	PS3	107 687套	122 301套	59 944 750套
3	PSP	54 546套	57 749套	75 277 122套
4	PSV	36 311套	52 564套	4 620 517套
5	WiiU	28 968套	32 819套	1 648 721套
6	Wii	24 179套	22 944套	68 133 337套
7	X360	13 425套	17 362套	12 182 477套
8	DS	4 881套	5 109套	175 003 352套
9	PS2	16套	16套	134 538 410套

美国游戏软件销量榜 SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	8月4日～8月10日	7月28日～8月3日	总销量
1	PS3	518 819套	350 399套	274 716 611套
2	X360	375 336套	414 302套	440 042 470套
3	Wii	201 554套	211 107套	427 108 576套
4	WiiU	155 115套	31 822套	3 939 177套
5	DS	135 418套	133 684套	333 215 391套
6	3DS	112 852套	152 593套	28 289 034套
7	PSV	55 018套	19 611套	4 523 209套
8	PSP	19 717套	16 674套	95 259 240套

2013 日本主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	8月12日～8月18日	8月5日～8月11日	总销量
1	3DS LL	47 005台	38 822台	1 430 666台
2	3DS	23 992台	18 949台	820 909台
3	PSV	19 363台	17 639台	665 666台
4	PS3	14 331台	12 228台	559 295台
5	Wii U	12 047台	9 950台	421 139台
6	PSP	7 616台	6 303台	340 671台
7	Wii	1 772台	1 373台	54 893台
8	X360	322台	275台	17 547台

美国家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	8月4日～8月10日	7月28日～8月3日	总销量
1	3DS	34 051台	37 280台	9 139 307台
2	X360	33 167台	32 733台	40 840 389台
3	PS3	22 613台	22 329台	24 763 369台
4	WiiU	16 349台	9 476台	1 300 837台
5	Wii	9 227台	9 122台	41 143 763台
6	PSV	8 092台	7 651台	1 385 299台
7	DS	7 192台	4 708台	52 666 320台
8	PSP	1 412台	1 410台	19 736 984台

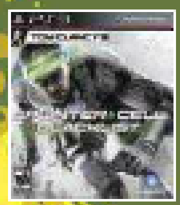
GOLDEN EYE

CROSS REVIEW

黄金眼



分裂细胞 黑名单



多机种 PS3/X360/WII U

■Splinter Cell: Blacklist
■Ubisoft
■动作射击
■2013年8月20日
■美版

黄金珍藏

28

[游戏简介]作为系列的集大成作，《分裂细胞 黑名单》保留了系列精华的断罪系统，同时增加了三种打法风格供玩家们选择和挑战。故事上延续了前作，恐怖分子们策划了一场名为"黑名单"的恐怖计划，随着倒数逐渐加强对美国资产的袭击以迫使美国撤出军事力量。整个剧本非常宏大，演出效果非常优秀。

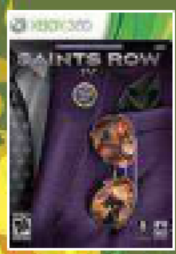


这是一次非常棒的游戏体验，电影化的镜头使用和优秀的剧情让人仿佛在看一部顶级的美国大片。系统上延续系列特点的同时，新增了三种打法的挑战，让游戏的挑战性有了不少提升。虽然游戏在潜入部分并没有太大的强化，但在突袭打法中有明显的进步，SMI引入也让玩家非常"入戏"。

游戏的剧情很优秀，而系统也集结了系列的精华，SvM在线模式的回归可算是顺应民意。本作的成就/奖杯设计得非常优秀，需要每个玩家对游戏的每个系统都非常熟悉才能达成全成就/白金。美中不足的是游戏后期的挑战任务比较单调，实际打法并没有官方宣传的那么丰富。

虽然"鱼叔"改头换面，但本作的许多设定还是带着浓浓的《分裂细胞》味道，所以各位系列粉丝不必担心游戏会丢失神髓。主线流程非常令人满意，允许多种打法，关卡设计也相当巧妙，使用不杀人战术的时候对这一点体会更深。相比起来，挑战任务显得重复感太强，如果能多加一点变化会更好。

黑道圣徒Ⅳ



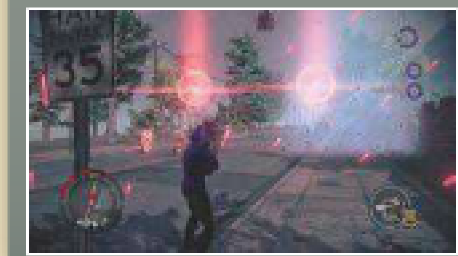
多机种 PS3/X360

■Saint's Row Ⅳ
■Deep Silver
■动作冒险
■2013年8月20日
■美版

热血推荐

24

[游戏简介]本作继承了前作的疯狂夸张风格，并且再进一步，让玩家扮演的角色获得了超能力。同时游戏中也取消了过往的帮派争端，改为让玩家对抗入侵地球的外星人。因为剧情的关系，游戏取消了一些如大本营和基地外观设定之类的元素，但也加入了不少便利的新功能。

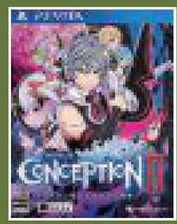


用的是老的引擎，在自定义物品上也没有太多新意，加上超能力的设定有点不平衡，所以本作的媒体评分不如前作好也是理所当然。但实际上游戏本身还是很有诚意又很有乐趣的，超能力既是缺点又是优点，丰富的游戏元素和搞笑又酷帅无比的故事都令人满意，系列粉丝应该还是会满意收货的。

有消息说本作是3代一个DLC改过来的，从游戏内容来看似乎真有可能。当然这并不是说游戏内容十分贫乏，相反本作的可玩要素十分丰富。新加入的超能力明显是向《虐杀原型》、《无名英雄》致敬，不过改得十分有趣。令人不满的是游戏的画面和3代如出一辙，导致新鲜感大为丧失。选在《GTA V》之前上市相当明智。

超能力和外星人的概念相当有趣，在开放世界中飞檐走壁，自由翱翔于天空的感觉也十分独特，在其他同类游戏中很难能体会到这样感觉。游戏的主线流程不算太长，不过支线任务相当的丰富，虽然到后期会有些重复感，不过幸好游戏的动作性还算丰富，虽然没法和专业动作游戏相提并论，但也足够让人乐在其中。

产子救世录2 七星的引导和马兹尔的噩梦



多机种 PSV/3DS

■CONCEPTION Ⅱ 七星の导きとマズルの悪梦
■Spike Chunsoft
■角色扮演
■2013年8月22日
■日版

23

[游戏简介]本作是PSP平台上《产子救世录》的正统续作，在保留了前作中经典元素的基础上，对画面、战斗系统、游戏内容等都进行了大幅强化，并构造出了一个全新的世界观。玩家将会扮演为了消灭恶魔而存在的圣徒，与七名拥有星之刻印的女子圣徒携手拯救这个世界。



前作中令人脸红心跳的擦边球要素在本作中得到了完美延续，战斗系统和游戏画面亦有明显进化。尤其是PSV版，人物立绘非常精细，完全没有前作中的锯齿感。另外本作在全新的世界观下构造出了更为庞大的故事，却也不乏各种搞笑的桥段。惟一令我费解的是为何一个绅士向的游戏中会有"男男交仪"这种奇怪的系统。

女主角虽然从前作12人减少至7人，但是女主角们入队参战、星之子的职业增加、城镇等级上限提升这些反倒是让游戏的趣味性有所增加。部分角色的声音略为生硬有些影响剧情流畅感，系统方面的出色倒是为本作加了不少分。男男生子这丧心病狂的设定在RPG史上倒是挺具有跨时代意义的。

女主角数量比前作要少，但是可以伴随玩家一同参战，还能使出华丽的合体技，这是本作的亮点之一。不过整个系统变化不大，星之子的能力虽然受很多因素影响，丰富的职业也有很广阔的研究空间，但这些要素太复杂了，实际影响也不大，有时候与其精心培育孩子还不如弄一件好装备来得实际。

热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲



3DS

■热血硬派くにおくん SP 乱斗协奏曲
■Arc System Works
■动作
■2013年8月8日
■日版

21

［游戏简介］老牌横版动作游戏“《热血高校》系列”最新作，讲述迷之结社关东狮子联合向东京要地的几所高校伸出魔爪，妄图征服关东地区。为了守卫重要的同伴，国夫君与当初的对手同仇敌忾，抗击不良。本作对应下载分享游戏，主线流程 3 ~ 4 小时即可通关。



画面非常怀旧，基础系统简单，用方向键配合拳脚即可无气槽限制地发动必杀，随着等级提升和购买收集的必杀技增多，战斗会变得非常有趣。主线流程较短令人不太尽兴，不过分支任务的达成和隐藏商店的挖掘也提升了游戏耐玩度。游戏整体难度不高，只有最终 BOSS 有些难度，比较缺乏挑战性。

保持了系列一贯的手感，战斗节奏明快。新加入的打工系统，除了可以更方便地获取金钱，也有效地延长游戏时间。不过通篇的假名看得实在令人头疼，不懂日语基本无法达成任务。隐藏商店的寻找还是挺有意思的，使看似简单的关卡设计有了更多的可能性，目睹角色战力逐步提升极具成就感。

过于怀旧的一款游戏，一周目太短，二周目的一些追加要素有限地提升了其性价比。使用不同必杀技打倒对手的简单乐趣可使玩家轻松满足，两个迷你游戏模式稍显简单，特别是跟 CPU 对练时太过无趣，等于变相强制联机，可偏偏还不对应网络对战，因此角色虽多却有些资源过剩的感觉。

兄弟 双子传奇

XBLA

■2013年8月7日
■14.99美元
■Brothers: a Tale of two Sons ■动作冒险
■505 Games

推荐度 9.0 /10



本作让人想起《ICO》，同样是以小清新取胜。游戏的画面、音乐十分出色，故事虽然简单，但同样动人。操作很有特色，用两个摇杆控制兄弟俩行动，然后控制两兄弟配合解谜。场景变化也很丰富，还有很多 NPC 角色与玩家互动，关系到各种各样的成就。流程不长，花四五个小时打下来感触良多，成就也不难。

闪回

XBLA

■2013年8月21日
■9.99美元
■Flashback ■动作射击
■Ubisoft

推荐度 8.0 /10



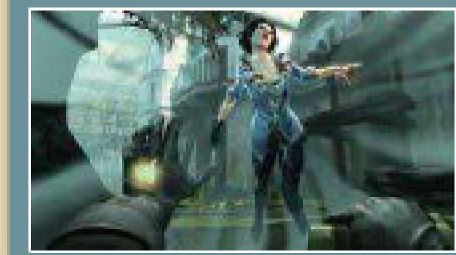
充满悬念的故事和带有科幻感的游戏风格都是加分点，画面说不上有多惊艳，但勉强还算是在下载游戏水准之内。令人惊讶的是，虽然操作方式并不是很主流，但非常顺畅，右键瞄准比较精确，因此尽管是古典的 2D 横版游戏，却非常有趣，遗憾的是游戏的难度有点太低，声音演出也太少。

冤罪杀机 贝格摩尔女巫

Xbox LIVE/PSN

■2013年8月13日
■9.99美元
■The Brigmore Witches ■动作
■Bethesda

推荐度 8.0 /10



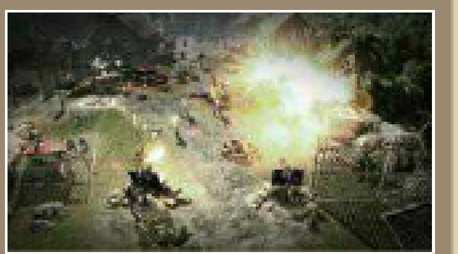
虽然号称是整个《冤罪杀机》故事的最终章，但整个故事和主角柯福尔的关系并不密切，仍然只是和达乌德相关。虽然有新的敌人和女巫作为卖点，但实际上关卡的设计有点似曾相识的感觉。当然，整体来说仍然是很好玩，达乌德的能力设置得到了进一步的应用，人物塑造也变得更完整。

缉毒枭雄

XBLA/PSN

■2013年7月31日
■9.99美元
■Narco Terror ■动作射击
■Deep Silver

推荐度 5.0 /10



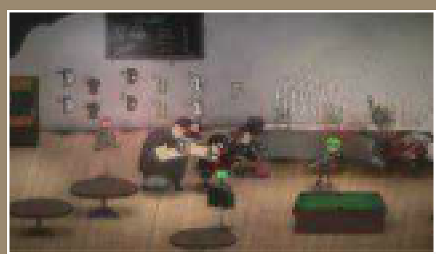
画面毫不出彩，故事平淡无奇，这款游戏令人想起《毁灭公爵》时代的游戏，而本作也正想要塑造一位像是公爵那样的孤胆英雄。可惜的是游戏本身的设计欠缺考虑，右摇杆负责射击虽然方便但欠缺精准度，手雷的投掷轨迹太高，往往超出画面范围，加上蹩脚的固定视角，实在没法令人好好享受杀敌的爽快感。

查理谋杀者

XBLA

■2013年8月14日
■9.99美元
■Charlie Murder ■动作
■Ska Studios

推荐度 8.0 /10



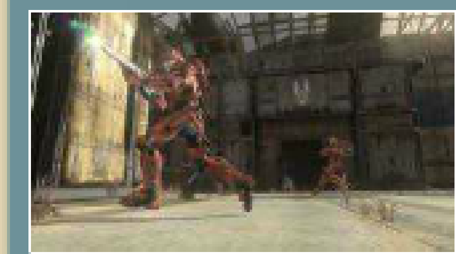
本作由《洗碗工》的制作组倾力打造，游戏改为带有 RPG 元素的清版动作游戏，装备等内容让人想起了《城堡毁灭者》，在战斗上节奏比以前慢了许多。不过制作组一贯的摇滚重金属以及独特画面风格依然保留，战斗爽快，多人合作颇有乐趣。可惜的是战斗到后期略显重复，小游戏部分也有点拖沓。

光环 4 冠军游戏组合

Xbox LIVE

■2013年8月20日
■9.99美元
■Halo 4:Championship Bundle ■主视角射击
■Microsoft

推荐度 8.0 /10



这个套装包括了靶心套件地图包，以及多种盔甲、武器涂装，还有新的姿势、能力，对于《光环 4》FANS 来说相当超值。靶心套件追加了 3 张新地图，还有类似于 NFL 的球类模式，不过该模式对应的地图较少是个遗憾。冠军赛套件还独家收录了忍痛器这一特殊能力，目前只有购买该套件的人才能获得。

文 时雨　美编 小瑟



雷曼 传奇			平台动作
多机种	Rayman Legends		美版
	2013年9月3日	本地1－5人，PSV版联机2人	39.99美元
	对应机种为：PS3、X360、Wii U和PSV		对应玩家年龄：未定

说起育碧的吉祥物，自然就是《雷曼》中那位没有手臂也没有大小腿，但却有各种搞怪动作的雷曼（Rayman）了。“《雷曼》系列”的人气虽然不及同为平台动作游戏的“《马里奥》系列”和“《索尼克》系列”，但依靠游戏独有的搞笑和热闹的氛围也赢得了不少死忠。游戏的历经多年的发展，如今最新作的《雷曼 传奇》即将登陆各大平台，下面让我们一起来看看本作的情报吧。

引人入胜的新剧情

本作中，雷曼（Rayman）、咕噜波斯（Globox）和汀希斯（Teensies）进入了一个魔法的森林当中，就在一个帐篷里，他们发现了一幅幅非常精美的迷人画卷，每一幅画都在讲述一个神话世界的故事。然而当他们的注意力被一副中世界的画卷吸引时，突然被吸入了画中的世界，于是一场全新的冒险就开始了，雷曼一行人需要在这一个个史诗般的画卷中冒险，打败强大的敌人，寻找出路并找出画卷的秘密！为了表现本作的世界观，相信本作的场景设计将会非常多样而且绚丽。





突破传统的玩法

《雷曼 传奇》原本作为Wii U的独占游戏开发，虽然后来将登陆平台延伸到PS3、X360和PSV上，但游戏的一些特性针对Wii U平台制作，因此要想体验本作最大的魅力，还是选择Wii U平台最佳。在本作，玩家可以利用Wii U平板控制器的触控功能，进行场景互动。比如触控屏幕来发现新的道路、清除道路障碍或者启动场景的机关，要想让雷曼和小伙伴们去到更远的地方。这就需要玩家们有敏锐的观察力去发现游戏中的互动机关了。不仅如此，游戏对于触控屏的使用非常的透彻，除了一些特殊的动作之外，许多动作都能只依靠触控屏完成。同时，游戏对应螺旋仪，玩家还需要倾斜控制器来完成一些机关或者获得一些奖励。比如倾斜控制器让道具跌落，或者回避敌人的攻击等。除了PSV之外，其他平台并没有触控屏或螺旋仪的设置，因此玩法会回归《雷曼 起源》的基本玩法。而Wii U版还有其他创新的特性：除了原本的四人同玩模式之外，本作利用Wii U的平板控制器还能实现五人同玩！使用Wii U平板控制器的玩家可以负责帮助其他玩家探索道路等，让游戏的乐趣倍增。另外本作确认支持Wii U的TV off功能，玩家可以不必开启电视机就能在平板控制器上进行游戏。游玩PSV版本的玩家则可以和其他玩家通过联机的方式共同游玩。


■利用触控屏消除前方障碍。


■ 利用螺旋仪倾斜平板控制器移动机关。


■ 游戏支持TV off功能。

©2013 Ubisoft Entertainment.






▲多种多样的游戏舞台。

进化的游戏画面和体验

游戏采用了扩展板的UbiArt引擎制作。UbiArt引擎应用于《雷曼 起源》的制作中。本作使用的进化版引擎，将游戏的3D元素、光影效果设计和动画渲染效果提升到一个全新的境界，让游戏原本就备受好评的画面有了更大的进步。《雷曼 传奇》虽然只是一款平台动作游戏，但是游戏引入了3D的要素，即使雷曼和伙伴们在平台上战斗，背后的3D画面也非常绚丽。例如游戏背景画面中的色彩丰富，火焰的勾勒和火山的描绘都让游戏充满氛围，让一切都清晰可辨。而通过机关的移动，雷曼也能移动到其他平台上继续前进，当中的切换也非常的流畅和自然。

作为游戏的特色之一，游戏中登场的BOSS都具有非凡的魄力，他们都拥有远强于雷曼一个维度的优势（都以3D登场），雷曼需要依靠灵活的行动并抓住敌人露出的破绽进行攻击。同时，BOSS们都拥有独特的个性，将会从各个角度进行攻击，玩家必须抓紧时间击败这些敌人。

游戏中除了雷曼之外，还有许多小伙伴们一同登场，与雷曼一起开始游戏。除了系列角色的咕噜波斯（Globox）和汀希斯（Teensies）之外，还会有新的女角色芭芭拉（babara）登场，而且她是作为可控制的角色加入！



▶新角色芭芭拉加入，以巨大的锤头为武器，带来一种野蛮的感觉。

▼大魄力的敌人也会接连登场。








■踏着音乐前进，Mariachi Madness等音乐关卡带给玩家新体验。





特色的关卡和跨界合作

《雷曼》系列"除了搞怪的主角之外，相信精巧的关卡设计也是游戏的取胜法宝之一。《雷曼 传奇》在保持系列特有经典元素的同时，还增加了大量精巧又具有娱乐性的新关卡。比如在本作中有类似沙漠的遗迹登场，也有一些火焰的场地。而且游戏还收录了前作《雷曼 起源》的40个关卡作为游戏的奖励存在，这些关卡并不是简单地进行移植，而是针对本作的游戏画面进行了重新制作。本作还加入了传统游戏中没有的新关卡，这些新关卡也带来了新的游戏玩法。新加入的音乐关卡需要玩家踩着节奏，掌握好时机进行游戏，例如Gloo Gloo音乐关卡中玩家需要操控雷曼一边躲避后方的BOSS攻击，一边躲过前方的障碍物，在这个过程玩家的所有操作都在演奏一首歌曲，踩着节奏进行动作的话将让游戏过程变得更加顺畅。而Mariachi Madness的音乐关卡也有异曲同工的操作体验。

由于本作登陆了多个游戏平台，因此针对游戏平台的不同，游戏会有不同的附赠奖励。购买Wii U版本的玩家，将会收录前作、路易和马里奥服装，体验"马里奥与路易版的《雷曼》"，而预购PS3与Xbox 360版本可分别获赠雷曼使用的《刺客信条4：黑旗》刺客"爱德华"以及《细胞分裂：黑名单》间谍"山姆·费雪"特典解锁外观。而PSV版不仅仅包含主机平台的完整游戏，还有5张可以用Murphy角色进行背触操作的独占地图，加入合作和竞速的WIFI多人模式，并且还有一套雷曼用的波斯王子服装以及咕噜波斯（Globox）的分裂细胞服装。



结语

从游戏已公布的情报上看，游戏的内容非常的丰富，不仅仅有大量各具特色的关卡，还有新角色和新系统的加入，让游戏的可玩性有了不少程度的加成。但遗憾的是游戏新加入的诸多属性只对应Wii U平台或者PSV平台，因此建议有条件的玩家还是选择这两个版本的游戏进行吧。



文 稀饭 美编 心の永恒



DIABLO III 浴火重生的前奏

暴雪在 PS4 发布会上宣布《暗黑破坏神III》登录家用机平台，玩家的热情似乎也被地狱之火再一次燃烧。从官方论坛的问答和国外媒体的试玩报告里，我们可以看到无论是界面还是系统，主机版的《暗黑破坏神III》都与 PC 版有着明显的区别。对一款跨平台作品进行全面审视，为玩家提供相应平台的最佳游戏体验的做法，足以证明开发团队的诚意。下面就让我们来看一下主机版都有哪些特色吧。

暗黑破坏神III	Blizzard		动作角色扮演
多机种	Diablo III		美版
	2013 年 9 月 3 日	本地 1 - 4 人，在线 1 - 4 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3、PS4、X360		对应玩家年龄：17 岁以上



▲本地多人模式时的游戏主菜单，比最初版本简洁了许多。



►主机版装备界面，左摇杆控制环形菜单。操作方式的改变，要求更简便的装备整理功能。

新增本地多人模式并取消拍卖行

主机版的特色之一，是能够进行离线的多人游戏。即便 PC 版从局域网进化为战网全程在线联机，多人游戏时玩家之间的沟通方式依旧没有改变，组"野队"时还会因为各自目标不一，导致队友四散。而主机版则能与三五知己围坐在客厅，同屏杀敌寻宝，相信会有不一样的暗黑体验和互动交流。进行本地多人模式的同时，也能够在线联机，值得注意的是，新的物品掉落共享机制和集体回城术只会对同一台主机的玩家生效。

不过这种尝试也会带来新的问题。当打开主界面，查看角色信息或装备物品、更改技能时，主界面会占据大部分画面且游戏会暂停，所以每次只能由一名玩家打开，而这无疑将会打断其他玩家的游戏节奏。

另外，PC 版由于拍卖行的存在，可谓毁誉参半。许多玩家指责拍卖行极大地削弱了刷怪刷装备的必要性，对金币的需求催生了众多打金工作室，经济系统随后陷入通货膨胀的混乱局面。而主机版则取消了拍卖行系统，并相应降低装备修理等功能的价格，也许更能还原一种纯粹的暗黑游戏体验。

针对主机平台完全重制的界面

为配合新的多人模式，游戏界面的 HUD 部分进行了相应的改动，这点从主机版公布伊始就可以发现。在这个模式下，各玩家的战斗信息分别位于屏幕四角。经过调整之后，确定了保留圆形能量槽，将血槽及经验槽改为横条的设计。物品拾取记录和装备数值对比的信息，也会直观地出现在 HUD 上下方。这就是针对 PC 版中物品界面使用频率过高的问题，而在主机版中新增的物品队列，按下十字键的↑即可查看，以快速切换、装备、丢弃最近拾取的十件物品，从而降低物品界面的使用频率。物品队列的加入，使游戏的节奏更加顺畅，一定程度上缓解了上文提到的本地多人模式中的尴尬状况。开发团队也表示会考虑将其添加到 PC 版中，可以预见今后的补丁更新还会有平台间互相借鉴的可能性。



▲右下角显示了物品队列的运作机制，按十字键↑，然后选择装备或丢弃。

©2013 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED

系统级的全方位调整优化


■本地多人混战中，被各种特效包围时要注意判断朝向和锁定敌人。

在故事流程和游戏内容方面，主机版的《暗黑破坏神Ⅲ》与PC版并无二致。针对主机操作特性和使用场景的差异，开发团队不仅重新设计了界面，还对战斗系统、技能和职业系统等进行调整，以达到最优的游戏体验。

主机版新增的翻滚回避动作，引用《暗黑破坏神Ⅲ》的新游戏总监，即原主机版负责人Josh Mosqueira的话，就是对底层战斗机制的一个巨大改动。玩过PC版的朋友，大概还记得游戏里颇受诟病的怪物攻击判定范围吧，在主机版上使用右摇杆即可轻松使出翻滚回避，想必战斗的紧张程度和操控性也会有所提升。

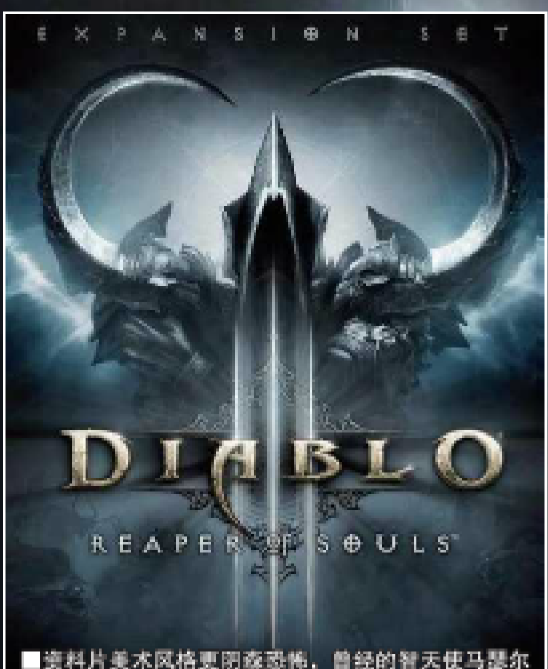

■锁定的目标上方有箭头闪烁，以解决手柄施放技能的精准问题。也有提示队友的作用。

由于手柄不及鼠标的精确度，在职业和技能系统上，开发团队同样下了不少功夫，主机版采用了主动锁定目标及默认锁定正面目标的方案。从截图就可以发现，手柄上的按键对应了六个技能和药水的使用，余下的L2（PS3版）或LT（X360版）则用来锁定敌人，在锁定的情况下就可以精确释放技能了。未锁定时，技能将作用在正面的敌人身上。至于无需锁定目标的技能，比如魔法师的传送术，亦将朝角色正面方向释放，角色的朝向会通过脚下的光环箭头显示。值得一提的是，从国外媒体试玩反馈来看，猎魔人、巫医、魔法师这类远程技能较多的职业，单凭默认的自动锁定来战斗，会略显吃力。所以在主机版的混战中，锁定和判断方向的意识便显得尤为重要了。此外，武僧的金钟罩技能的判定范围似乎有所扩大，以减少锁定目标的必要性，相信类似的技能调整也会在其他职业和技能上体现出来。

后续更新无忧 资料片初见端倪

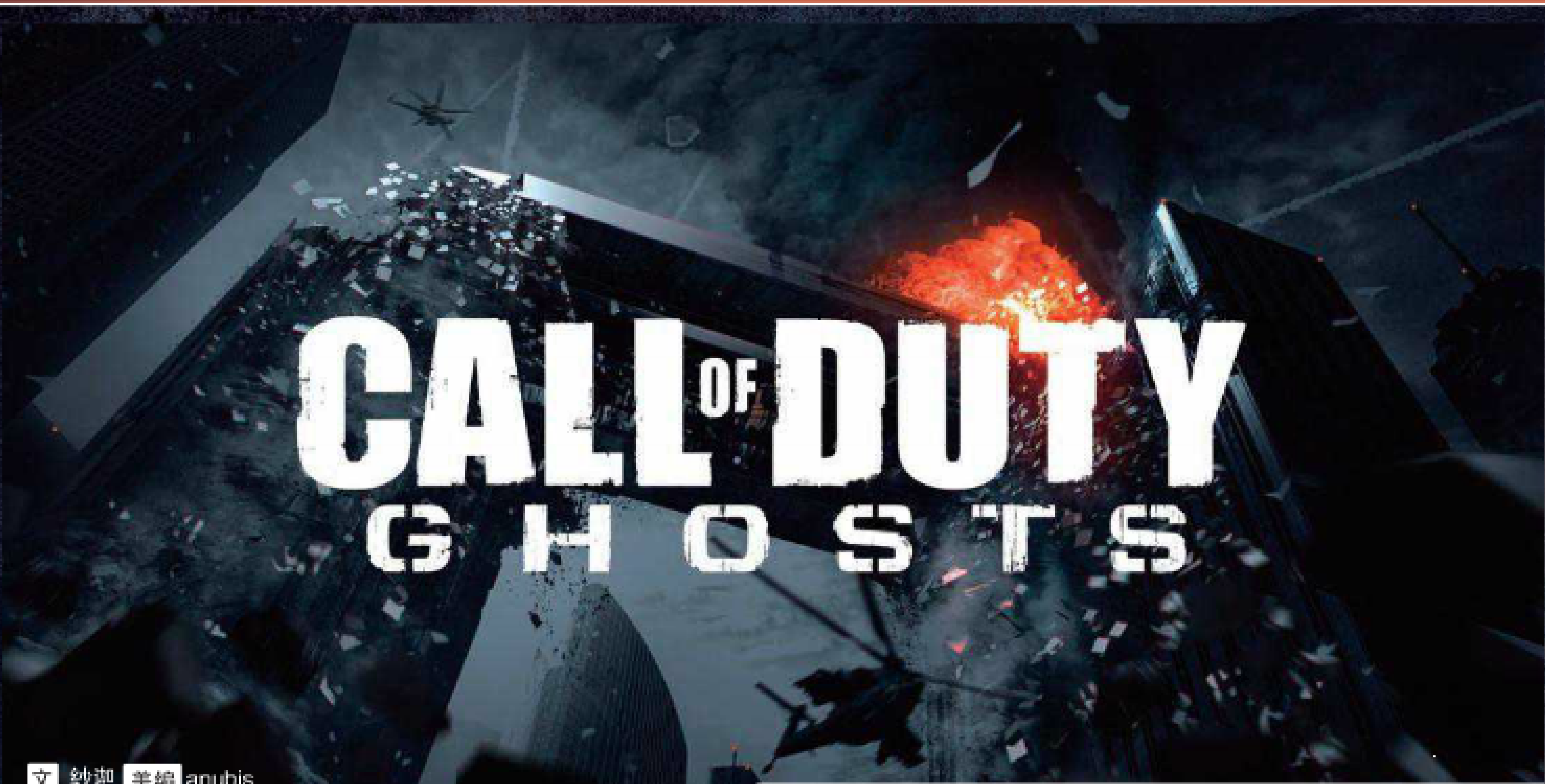
提到暴雪，总会让人想起其跳票的传统，不过令暴雪游戏常青的传统，则是持续不断的补丁更新支持。目前PC版游戏版本为1.08，暴雪方面透露，除了针对平台作出的适配功能（比如翻滚回避和界面调整），其他基本的游戏内容都会尽可能地保持同步，主机版推出的时候也已经包含了1.08补丁的调整内容。

在8月21日的德国科隆国际游戏展发布会上，暴雪终于宣布了《暗黑破坏神Ⅲ》资料片Reaper of Souls（台版译名：夺魂之镰）的消息。从目前放出的信息来看，除了增加新的近战职业“圣教军”，开放70级和相应的新技能、随机副本和新的游戏模式、新场景和怪物，以及后续关于死亡天使的剧情之外，更重要的是，资料片将会推出众多2.0版本系统，大刀阔斧地对1.0时期的不足之处进行修改。包括新的物品掉落系统，智能调整装备掉率及品质，改变“量多质劣”的现状；新的巅峰等级系统，作用于帐号内的所有角色，并加入素质点分配机制，从60级后角色的培养将有更大的选择空间；回炉后的玄秘工匠及新增传奇级装备，为游戏后期提供了改造装备和组合技能的新目标。尽管资料片预计要到2014年才会上市，但这一系列的改进也算是一支强心针，令《暗黑破坏神Ⅲ》焕发新活力的同时也让粉丝们对开发团队更有信心。在那之前，不妨先尝试一下9月3日发售的主机版，为资料片做好准备吧。



■资料片美术风格更阴森恐怖，曾经的智天使马瑟尔堕落为死亡天使。


▲新职业圣教军，灵感来源于圣骑士，是使用链锤与盾牌的力量型角色。



文 纱迦 美编 anubis

COD 幽灵		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty:Ghosts		美版
	2013年11月5日	本地1-2人，在线人数未定	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、Wii U、PS4、Xbox One		

北京时间 8 月 15 日,《COD 幽灵》多人在线模式于微软平台率先向全球公布。目前正值世代更替之际,《COD 幽灵》作为当今世界上销量最高的游戏系列，其一举一动都备受关注。虽然“《COD》系列”年年都不乏被人指责，但被其吸引的玩家反倒越来越多。对于这样一个游戏，我们已无须再作过多介绍，下面就请随我来看看《COD 幽灵》的最新情报。





自定义项目

如今的《COD》越来越注重自定义项目，此前的徽章标记就曾大受好评,《COD 幽灵》更是有着全新的创举。在以往的系列作品中，玩家在多人模式中自始至终控制的都是一名角色，不过可以对该角色进行比较细致的定义。而在《COD 幽灵》中，玩家将可以创建 10 名角色，分别对其进行一一设置。

首先当然是要在角色外型方面大下工夫，这回游戏不仅加入了更多的造型，而且还首次引入了女性士兵的造型，此举无疑会引来群狼们的阵阵叫好声，据官方声称总共会有超过 2 万种外型组合。至于每名角色的装备自然都是独立设定的。

玩家设定的 10 名角色均拥有一次转生机会，总转生次数同样可以反应到玩家的军衔上，等于最大依然是 10 转。不过采用分人设定的话让玩家更有转生的感觉，也更容易投入到不断重复的战斗中。另外也关系到后面所述的战队模式。

场景破坏终于引入

一直以来都有人指责“《COD》系列”全是脚本演出,其中最主要的一项“罪证”，莫过于场景不能主动破坏。但在 2013 年 11 月,这就会成为过去,因为《COD 幽灵》加入了以往“《战地》系列”才有的场景破坏。

在宣传视频中我们能够看到这一惊人的变化，不光是能够将小物品击毁，一些大场景也可以打垮打塌，并对周围的敌人造成影响。例如将一个加油站打垮，上面的招牌掉下来将下面的敌人压死。更绝的是在一处悬崖旁的公共汽车场景中，当玩家用火箭筒把车身下方的土地轰开之后，公共汽车会带着上面的敌人一起坠入悬崖。相信这个全新变化的引入会给早已模式化的多人模式带来极大的新鲜感。



装备系统

本作的装备系统有些类似于《COD 黑暗行动 II》的选十系统。副武器和各种辅助装置以及 PERK 都有不同的点数，玩家可自由定义，但总数不能超过上限。副武器、辅助装置的点数在 1～3 点之间，PERK 的点数在 1～5 点之间，点数上限是 11 点。本作 PERK 的数量大幅上升，过去很多具有多种效果的 PERK 被完全拆分为数个单独的 PERK，以方便玩家进行更加自由的组合，不再有鸡肋的感觉。

本作中登场的 PERK 被分为 7 大类，分别是：Speed、Handling、Stealth、Awareness、Resistance、Equipment、Elite。下面简单介绍几种已知的 PERK 的性能。





Agility	2点	提高移动速度。
Strong Arm	1点	投掷距离更远，减少握雷时间。
On the Go	2点	奔跑时自动上弹。
Reflex	2点	切换武器的动作加快。
Takedown	1点	杀死敌人时不会被标记。
Ping	2点	杀死一名敌人时自动标记附近的敌人。



新武器大爆发

虽说多人模式打到最后，也就是四五种枪翻来复去地换，但新武器永远都对玩家构成巨大的吸引力。这回的《COD 幽灵》在新武器方面动作极大，据称会加入 30 种以上的新武器，类型涵盖突击步枪、SMG、LMG、霰弹枪、狙击枪、发射器。另外在武器分类中还会增加全新的一类：Marksman Rifle（神射手步枪）。神射手步枪的性能介于狙击枪和突击步枪之间，威力大于后者小于前者，但灵活性优于前者小于后者，届时玩家可细心体会。

这次的装备解锁方法变成了“《COD 黑暗行动》系列”的手动解锁法，即玩家升级后获得代币，然后用代币自由解锁已出现的装备。已知的新武器包括 CZ805Bren、AK12、MTAR25。其他装备方面，虽然官方未能说明，但从视频中可以看到有光学隐身迷彩、行动探测仪、双弹头火箭筒等等，看得人心动不已。





战队模式

战队模式（Squads）是《COD 幽灵》新增的多人模式，它有些类似于“《COD 现代战争》系列”的特别行动模式中的生存玩法。不过不太一样的是玩家需要自己组建一个战队，战队中的成员来自于你在多人模式中创建的角色，每个战队的人员上限是 6 个人。组好这支战队以后，玩家可以派出这支战队参加各种模式。战队模式既可以在线游戏，也可以离线游戏。在线时玩家在此模式中获得的 XP 与其他多人模式是共通的，因此玩家可以通过玩这个模式来赚取经验或解锁装备。不过当玩家离线游戏时，则无法获得经验，只能使用已解锁的装备。

战队模式的主要玩法如下：

Squad vs. Squad：两名玩家之间的对抗，看看谁的战队更厉害！

Squad Assault：同样是两名玩家之间的对抗，但对方无需在线，玩家可以挑战由 AI 控制的战队。

Wargame：6 人对抗，支持最多 6 名玩家进行的两支战队之间的比赛，允许玩家随时切换控制的角色。

Safeguard：4 人合作，4 名玩家各出一名战队成员，在生存模式中看能撑多久。

对抗离线 AI 的玩法很明显是配合 Xbox One 的云端服务设计的，次世代主机究竟能有多大威力，让我们拭目以待。



多人模式新玩法

虽说多人模式中最火的永远是TDM，但动视依然在思考如何为玩家带来新的乐趣。《COD 幽灵》已确认会加入至少两种新模式，下面分别介绍一下：

Search and Rescue：这个模式看起来像是Search and Destory，实际上还融入了Kill Confirmed的要素。在该模式中干掉一个敌人后会出现一个狗牌，不过狗牌的作用不同。在Kill Confirmed中，只有捡起敌人遗留下来的狗牌，我方才能得分。相对的，如果能回收我方战士留下的狗牌，就可以避免被对方得分。而在这个新模式中，只要我方成员捡起这面狗牌，死去的队员就可以复活。只有被对方抢到狗牌之后，我方队员才算是退出战场。

Cranked：很有意思的模式。在这个模式中，当玩家干掉一个敌人之后就会出现30秒的倒计时，如果在30秒内还没有干掉新的敌人，玩家就会自爆而死。每干掉一个敌人，30秒的倒数都会重置。

除了这两个新模式外，已确定会于本作登场的模式包括：Free for all、Team Deathmatch、Search and Destroy、Domination、Kill Confirmed、Infected、Grind、Blitz、Hunted。





季卡、DLC情报

《COD 幽灵》已经确认会有配套DLC推出，而且一样会有季卡（SEASON PASS）发行。和此前一样，《COD 幽灵》的季卡售价为49.99美元。购买《COD 幽灵》的季卡之后，玩家除了可以免费获得若干个多人模式专用的地图包之外，还会获得一些季卡独有的内容“bonus digital content”，此外还会获得一个特别的多人模式皮肤（原型是在单机流程中出场过的角色）。

《COD 幽灵》的次世代版和本世代版的DLC毫无疑问是不通用的，因此玩家需要分别购买不同版本的DLC。但对于想体验次世代版《COD 幽灵》又不打算第一时间购入次世代主机的人，动视很贴心地推出了季卡升级服务。即玩家购买了本世代版的季卡之后，可以在限定时间内免费将其升级为次世代版（X360对应Xbox One，PS3对应PS4）。另外，玩家在本世代版本中打出的所有玩家数据，均可完全继承到次世代版本之中。

场景欣赏


Octane


Strikezone B


Strikezone A


Whiteou

PlayStation®
游戏专页

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

PlayStation中文化游戏 夏日倾巢而出

今个夏日，PlayStation 为大家带来好消息!多款 PS3 及 PS Vita 平台的中文化游戏已经确定在暑假期间推出，无论外出或是安坐家中都能让你玩个够。

《Dragon's Crown》中韩文合版 – 预定2013年秋天



同时支持 PS3 及 PS Vita 平台的 2D 动作 RPG 游戏《Dragon' s Crown》，利用 Vanillaware 的最新技术，将奇幻风十足的游戏画面的细节细腻刻画，所有图像都栩栩如生。游戏同时继承了 Vanillaware 的名作《Princess Crown》和《Odin Sphere》系列精神的奇幻风。游戏的关键元素是「宝剑」「魔法」与「巨龙」，简洁有力的世界观架构于史诗奇幻的厚实基础上，等待各位替冒险揭开序幕。

《KILLER IS DEAD》中英日合版 – 9月1日

继大受欢迎的PS3游戏《LOLLIPOP CHAINSAW》后再度携手合作的角川 GAMES, LTD. 与 GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.，为大家带来备有一贯独创视觉风格及帅气爽快动作要素的杀手游戏《KILLER IS DEAD》。玩家将化身为处刑事务所的新人及花花公子 Mondo，到世界各地甚至远至月球处决各式各样的凶恶罪犯及周旋于各具特色的美女当中。游戏另有日文版本选择，凡购买以上版本，均可获得 PS3 专用的原创自定义主题。而所有版本均附送初回特典"美女与野兽 & 女用内衣与比坚尼"任务包，内含 4 款 DLC。



《仙境传说 奥德赛ACE》中英韩文合版 – 8月29日



PS Vita 游戏《Ragnarok Odyssey ACE（仙境传说 奥德赛 ACE）》中英韩文合版，会在 8 月 29 日与日本同步推出。除包括前作《Ragnarok Odyssey(仙境传说 奥德赛)》全部的下载任务，还增加了全新战斗系统"ACE 技能"、可无限游玩的新关卡"世界树之塔"、以及具有成长能力的奇迹武器"赫罗摩纳斯武器"等各式各样的新要素。同时还可继承前作部分保存数据，所以无论是此游戏的旧有玩家抑或是新玩家都同样吸引。

《Puppeteer™》中英文合版 – 9月5日



支持双人协力游玩的 PS3 游戏《Puppeteer》，将玩家的房间变成木偶剧场!灵魂惨被月国暴君月熊王以邪恶魔法封印在木偶内的主角"空太郎"，手持传说中的魔法剪刀"卡里巴斯"，元气十足又爱讲话的妖精毕卡里娜展开一连串的奇幻冒险。一场超乎想象、不可思议的木偶秀即将精彩上演!

平台	游戏名称	类型	发售日期	建议售价
PS3 /PS Vita	《Dragon' s Crown》	RPG	7月25日(日文版) 8月6日(英文版) 预定2013年秋天(中文版)	日文版/英文版 HK$388 (PS3碟版) HK$298 (PS Vita 碟版) HK$298 (下载版) 中韩文合版 待定
PS3	《KILLER IS DEAD》	动作	8月1日(日文版) 9月1日(中文版) 9月3日(中文下载版)	HK$388 待定 (下载版)
PS Vita	《Ragnarok Odyssey ACE（仙境传说 奥德赛 ACE）》中英韩文合版	动作	8月29日	HK$296
PS3	《Puppeteer™》中英文合版	动作	9月5日	HK$256 (PS3碟版) HK$232 (下载版)

PS Vita 9月1日起调整售价迎接最强游戏阵容

PlayStation(R)Vita 的售价将于 9 月 1 日调整至 HK$1,680，并适用于 Wi-Fi 机型（现行零售价格 $2,280 元）与 3G/Wi-Fi 机型（现行零售价格 $2,780 元），此实惠的价格相信将会让更多玩家享受到极致的携带游戏体验，并可一同迎接今年秋季于 PS Vita 平台上登场的众多优秀作品 *。

PS Vita 记忆卡的价格会同步下调，详情可参考 PlayStation(R) 官方网页公布: http://asia.playstation.com/hk/chs/regional

***注目新作列表:**

	游戏名称	开发商
1	Ragnarok Odyssey ACE (仙境传说 奥德赛 ACE) 中英文合版	GungHo Online Entertainment Co., Ltd.
2	Rayman Legends	Ubisoft
3	Killzone Mercenary中英文合版	SCE WWS
4	TOUKIDEN (讨鬼传)繁体中文版	TECMO KOEI GAMES CO., Ltd.
5	Destiny of Spirits 繁体中文版	Q Entertainment
6	Final Fantasy X / X-II HD Collection 繁体中文版	Square Enix
7	Tearaway 繁体中文版	SCE WWS

"Vision Gran Turismo"– 与世界知名车厂品牌 打造最强GT6概念车

《GT 赛车》系列"追求真实的驾驶体验，甚至在车款的设计上亦务求做到一丝不苟。最近，在德国・科隆举行的 Gamescom 2013 的会场上，《GT 赛车》系列"发表了一个名为"Vision Gran Turismo"的计划，透过此计划，一众世界知名的汽车厂及车厂品牌，包括: Alfa Romeo、Alpine、Aston Martin、Audi、BMW、Bertone、GM Design、Honda、Infiniti、Italdesign Giugiaro、JORDAN Brand、Mercedes-Benz、Nike、Nissan、Peugeot、SRT(Chrysler)、Volkswagen 以及 Zagato 的设计部门将会为预计 2013 年冬天发售的《GT 赛车 6》开发概念车款，而 Nike 曾经为《GT 赛车 4》所创的革命性概念车 Nike ONE 更令人留下深刻印象。

已透露将会推出的新型车款包括有继承了 BMW 的 M 系列基因的虚拟概念车"BMW Vision Gran Turismo"、建基于传统的 Golf GTI 上的全新设计车款"Volkswagen Golf GTI Vision Gran Turismo"、将经典设计要素与 Mercedes-Benz 车厂一贯优美造型融合的"Mercedes-Benz AMG Vision Gran Turismo"，以及向 1930 年代的代表车型致敬，并由 Alfa Romeo 4C 的团队所特别设计的"Alfa Romeo 6C Biposto Vision Gran Turismo"。



以上的概念车款将透过《GT 赛车 6》的在线更新，自 2013 年底至 2014 年陆续公开。大家一齐期待这个为了《GT 赛车》的爱好者所精心策划的特别活动吧!





SONY

"PlayStation","ΔOXO"and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PSVITA" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"SONY" is a registered trademark of Sony Corporation.

grand theft auto V 罪恶帮派

虽然在之前的预告片中看到了本作多人模式的冰山一角，不过在正式公布后相信还是震撼了不少玩家，游戏的理念十分超前，给人的感觉是“没有做不到没有想不到”，尽管《荒野大救赎》有过类似的概念，不过本作明显更加先进，作为一个在《GTA Ⅴ》之外的单独内容，本作值得所有玩家期待。

栏目主持：华尔兹

[《GTA Online》大爆料]



▲叫几个好友一起来一场赛艇吧！

到底支持多少人同时在线？

答案是16人，游戏将为玩家呈现不断变化的网络世界，最多支持16人在线。游戏会通过GTA社区不断扩大发展新的内容，开发者表示“《GTA Online》的基本概念仍然是网战，我们会将任务制的内容和互动环境要素融入到网战中去。玩家可以选择单独或者与朋友一起在网战中自由探险，共同合作任务，参加活动以及触发事件。”

▼霸气组团去干一票！怎么看着像《变形金刚》？





◀看来每个降落伞都可以自定义。

有多少可以玩的内容？

玩家可以在游戏中投入大量精力去自定义自己的角色，自定义车辆，购买个人财产，参加任务、委托以及活动可以获得大量声誉值，以此来提升自己的罪犯等级，开启新的挑战。游戏的网战将不断进化增加新的内容，

游戏中将会有一个股票市场，比如玩家可以投资一个汽车生产商来提高股价。

游戏会有一个观赏模式，玩家可以在公寓中通过电视观看自己好友与警察的枪战场面。

多人模式推出之后，玩家选择角色的轮盘上，除了Michael, Trevor,Franklin外将追加第4个人，就是玩家在多人模式中自创的角色。

多人模式基本采用《GTA Ⅴ》以加州为基础的地图，但制作者暗示玩家在多人模式中有可能可以打破这一界限。

《马克斯·佩恩3》中出现的帮派系统也会出现在本作中，并且可以继承，玩家可以根据自己所处的团队，在配对游戏中与同帮派的玩家分到同一队伍中。



■圆一个玩家成为高富帅的梦吧！



■组成自己的跑车俱乐部不是件难事。



■游戏中玩家有属于自己的车库。

无限可能性的理念

游戏会随着时间的推移逐步增加内容，变得更加成熟，有可能成为一个单独的游戏，采用不同的语言环境。

《GTA Online》将会在今年的10月1日对所有购买了《GTA Ⅴ》的玩家免费开放。Rockstar Games总裁Leslie Benzies表示“虽然游戏使用《GTA Ⅴ》的引擎打造，但所有内容会不断更新、改进，玩家完全可以把《GTA Online》看做一款单独的游戏。游戏今后的发展没有限制，惟一的限制可能就是光盘的容量以及资金的问题，如果我们愿意，模拟不同的国家、甚至整个世界都不是问题。”







■掰手腕这种小游戏怎能少。

[《GTA Ⅴ》PS3同捆版以及数字版相关内容]

近日SONY公布了PS3与《GTA Ⅴ》的同捆版，其中主要内容包括游戏本体、500GB的PS3以及专属耳机。售价270美元，同时还附赠一个30天的PlayStation Plus，可以说还是比较合算的，有兴趣的铁杆玩家已经可以去美国亚马逊开始预订了。

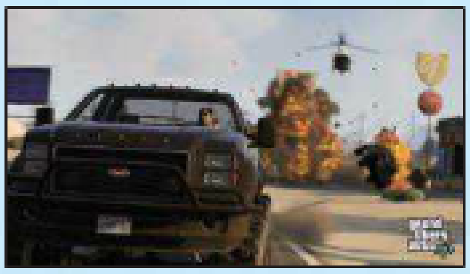
目前Rockstar宣布PS3版的玩家可购买预购版，而凡是购买本作下载版的玩家，购买Rockstar的其他游戏都可以享受7.5折。现在游戏已经可以在PSN购买，等到9月17日发售后玩到。

游戏会在太平洋时间17日午夜提供下载，可以说是第一时间，不过可惜的是不能提前加载，根据游戏的容量，下载应该会是一项比较漫长的过程……

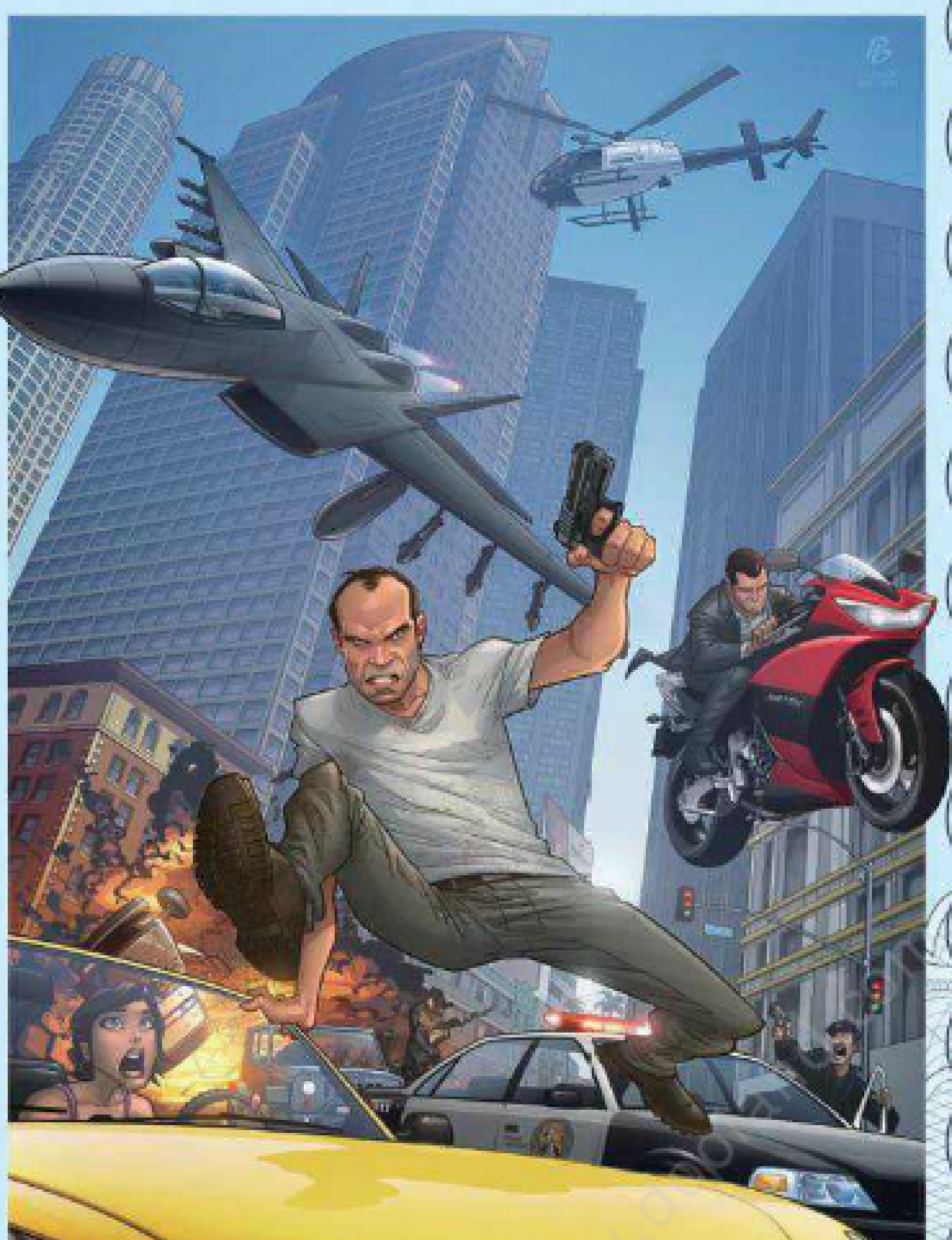


[关于本作的不良内容]

本作的分级被评为“M”似乎并不意外，根据评级协会叙述，本作除了“暴力言语”外还将会包含肢解、性相关的内容，此外游戏中还有邪教组织，在游戏中电视和广播中也会涉及一些成人笑话。此外毒品交易等镜头会在游戏中出现，甚至玩家扮演的角色可以吸大麻。其他的还有类似酒醉驾驶这些不良内容，这些都是本作的“负能量”，所以并不适合未成年人。



每期一图



[《GTA Ⅴ》成就列表公布]

近日《GTA Ⅴ》的成就列表已经放出，结果可以说是“不负众望”，让不少原先准备将本作全成就、白金的玩家打了退堂鼓，只因为难度实在太高了，比当年爆难的Ⅳ代不相上下，甚至有可能更难。其中除了一看就知道花时间精力的收集外，还有网战排名这种对技术和时间都有高要求的成就。值得一提的是其中“From Beyond the Stars”这个成就比较有趣，要求玩家收集所有宇宙飞船的部件，看来游戏内容比大家想象中还要丰富。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

1995 年 SFC 版《幻想传说》发售至今，“《传说》系列”已经走入了第 18 个年头，系列 15 周年纪念作似乎才刚离开，一转眼就到了《仙乐传说》发售 10 周年纪念。本栏目将为各位读者带来日式 RPG “《传说》系列”的各类情报，从游戏新闻到周边动态，但凡是与《传说》有关的，咱们都不会放过！

新闻资讯 传说频道

Tales Of 游戏情报

仙乐传说 混合包

初回特典下载卡新图公开

将于 10 月 10 日发售的《仙乐传说 混合包》近日公开了初回特典下载卡片图，卡片图是由曾担任《仙乐传说》OVA 动画与“《无尽传说》系列”过场动画制作的 ufotable 绘制。初回特典下载码里包括《仙乐传说》主角声优小西克幸与《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》主角声优下野纮的周年纪念影像视频、PS3 专用随机主题、手机页游《羁绊传说》与《卡片进化传说》的纪念卡下载码等。



《薄暮传说》换装

《仙乐传说》的新要素之一便是追加了近年发售的系列历代作角色换装，继罗伊德的凯换装和吉尼亚斯的卢克换装之后，NBGI 又相继公开了女主角柯蕾特和椎名的换装。柯蕾特的换装是来自《薄暮传说》的天才魔导士丽塔，两个角色的共通点是年龄相近、都使用奇怪武器以及天赋异禀，椎名的换装是同样来自《薄暮传说》的朱蒂丝，两个角色之间的共通点只有一个——身材！



柯蕾特与泽洛斯的手办





在今年的传说祭上，制作人马场英雄公开了一系列《仙乐传说》十周年纪念的庆祝内容，其中就有 Alter 的泽洛斯的 PVC、罗伊德的 PVC 与寿屋的柯蕾特手办。其中泽洛斯的 PVC 将于 2013 年内发售，柯蕾特的手办与罗伊德的 PVC 则将于 2014 年发售。

NBGI 公开 8 个传说新商标

在 7 月中旬，NBGI 就公开了疑似传说系列新作的新商标，之后的一个半月里，累计公开了 8 个商标。当中，缩写为“TOZ”的商标共有 3 个之多，按照 NBGI 历年来都会为即将公开的新作注册几个读音类似商标的惯例来看，新作缩写为“TOZ”的可能性相当之高。

顺便一提，NBGI 当年为《无尽传说》注册备用名称时曾注册过“Tales of Zestia”这个商标，与今年注册的“Tales of Zestias”只有一字之差。



□《传说》系列制作人马场英雄

商标公开时间	英文拼写	日文拼写
7 月中旬	Tales of Zestoria	テイルズ オブ ゼストリア
	Tales of Creales	テイルズ オブ クレアレス
	Tales of Catastora	テイルズ オブ カタストラ
8 月上旬	Tales of Zestiria	テイルズ オブ ゼスティリア
	Tales of Zestias	テイルズ オブ ゼスティアス
8 月中旬	Tales of Link	テイルズ オブ リンク
	Tales of Jin	テイルズ オブ ジン
	Tales of Ansis	テイルズ オブ アンジス



Fami 通 DX 限定版特典新图

近日，Fami 通公开了由 ufotable 绘制的两张收录于 DX 限定版 BOX 的新图，Fami 通 DX 限定版内容包括游戏本体（含初回特典下载卡）与四张海报，其中一张为游戏封面图，其他三张为 ufotable 绘制的全新图。该限定版售价 7980 日元。





TIPS 藤岛康介、猪股睦实与奥村大悟同时为主角队绘制人设图这种情况目前只有《无尽传说 2》才有。除了这三人之外曾为系列作绘制过人设图的还有中泽一登与椎名优。

Tales Of 周边动向



2013年传说祭蓝光DVD发售决定！

NBGI于今年6月1日、2日在横滨Arena举行的传说祭2013近日宣布将发售蓝光DVD，发售日为11月6日。这是传说祭六年以来首次BD化，这次将收录第一天的特别小剧场、声优对谈、现场演唱会以及第二天的小剧场，今年不仅请来为系列正统作最新作《无尽传说2》男女主角配音的近藤隆与伊濑茉莉也，更是请来为系列初代作《幻想传说》女主角敏特配音的岩男润子。今年的最大看点就是岩男润子Cosplay敏特与能够自由说话的路德加。

正统系列最新作的外传广播剧与广播节目CD

于今年C84先行发售的“《传说》系列”四部正统最新作广播剧＆广播节目CD将于9月11日正式发售。其中包括《无尽传说2》的外传广播剧CD、《圣恩传说F》的外传广播剧CD、《薄暮传说》的广播节目CD与《无尽传说》的广播节目CD。四张CD的封面都是由ufotable与Production.I.G绘制的新封面图，让玩家们大饱眼福。而且最重要的是，路德加可以正常说话。









《无尽传说2》欧美版发售决定！

2013年7月6日，在法国巴黎近郊举办，为期4天的Japan Expo博览会上，《传说》系列制作人马场英雄正式宣布《无尽传说2》欧美版将于2014年发售，主题曲依然为滨崎步演唱的《Song 4 u》。

近年来“《传说》系列”制作人马场英雄在欧美的宣传活动较为频繁，加上系列各作推出英文版，“《传说》系列”在欧美渐渐开始有了人气。

于今年8月6日发售的《无尽传说》欧版在英国的首周销量榜上位居第4名。

TALES OF XILLIA 2
テイルズ オブ エクシリア 2



OVA动画《仙乐传说 The Animation》蓝光DVD将于11月发售

于2007年开始发售的OVA动画《仙乐传说 The Animation》在去年年底正式迎来完结，同时这也是ufotable与“《传说》系列”的第一次合作，此后ufotable还担任了《无尽传说》《无尽传说2》的过场动画制作与“《传说》系列”的各类周边图绘制。在今年的传说祭上，马场英雄制作人宣布《仙乐传说 The Animation》蓝光DVD-BOX将于11月6日正式发售。该BOX共收录了希尔巴兰特篇、泰瑟亚兰篇与世界统合篇三部的内容，售价31500日元。



TIPS “路德加会说话！”是《无尽传说2》的官方漫画宣传语，本作的外传广播剧CD在C84发售前音响监督还特地在推特上强调说路德加能正常说话。

文 纱迦 美编 NINA

特别企划 SPECIAL FEATURE

中文游戏丰收祭

2013下半年官方中文版游戏大特辑

当PS3和X360进入末期时，我们惊喜地发现，如今的官方中文版游戏实实在在地可以用“大潮”来形容了。就连《横行霸道Ⅴ》这种世界顶级的游戏都已确定推出中文版，而且还是全球同步，不得不说中国玩家的春天到了。当然我们都知道，由于PS3和X360并未正式进入中国大陆，因此中文版大潮的到来，主要是依靠港版、台版、新加坡版越来越高的销量。但我们也不应妄自菲薄，在购买港版、台版、新加坡版的玩家群中，中国大陆玩家是当之无愧的主力。如今游戏机禁令有望解除，更美好的日子还在后面。

已经确定发售日的中文版游戏

杀手已死 Killer is Dead

机种：PS3
发行商：SCE
发售日：2013年9月1日

本作的故事背景设定在近未来，科技发达的世界里不乏各种不可思议的力量与现象，我们将扮演一位装有义肢、丢失了部分记忆的处刑人，凭借手上的武士刀专门对客观上危害了人类社会正常运作的事或物进行“处刑”。工作之余主角也会与美女们喝酒调情，籍此将“爱与处刑”的主题贯彻到底。游戏的战斗系统独特新颖，教程也相当简洁明了，剧情方面较为跳跃，虽然流程中主要描述了主角在进行工作时遇到的人或事，但期间穿插了不少过往的纠葛，而且前因后果都表述得非常隐晦，英日语苦手的朋友可以通过中文版理清那错综复杂的世界观，以及主角成为处刑人的前因后果。此外游戏的流程为任务制，每个任务都设有秘密奖励的条件，想取得高评价就必须依靠奖励分数，因此汉化的奖励条件就显得非常重要。



本作的中文版由角川游戏和SCEJA（日本亚洲索尼电脑娱乐）合作开发，因此是PS3独占，当大家看到本文之际游戏已上市，不妨考虑一下哦！

死或生5 终极版 Dead of Alive 5 Ultimate

机种：PS3/X360
发行商：Koei Tecmo
发售日：2013年9月3日（同步）

作为《死或生5》的最终版本，新角色、新场景、新模式、新系统自然是少不了的，另外PS3版独有的基本无料版将在9月5日，也就是终极版发售的同一天于PSN商城上架。基本无料版的特点是游戏的本体免费，初始可以选用霞、绫音、隼龙以及疾风这4名角色，而其余角色、故事模式、部分与BGM相关的功能则以内购的形式提供给玩家。单独购买一个角色的价格是400日元，而故事模式的解锁需要1500日元，如果PS3上有《死或生5》的存档，可以直接继承到终极版中，已经取得称号、服装和故事模式的进度都会直接继承。值得称赞的是无论是初版还是终极版，首发时都自带中文字幕，玩家不仅可以通过角色之间的大量对白更深入地了解他们的个性以及剧情，其余模式里丰富的汉化教程也能让新老玩家一目了然，尤其



是招式名称和相关数据都会清楚地列出来供玩家参考，对对战技巧的提高有很大的帮助。

《死或生5 终极版》中文版还将推出典藏版，内容相当超值，而且价格也不贵，不愧是最懂男人心的游戏！中文典藏版的内容如下：



- 《死或生5 终极版》游戏一套。
- 终极性感服装下载码。
- OST CD Vol.3。
- 精制扑克牌。
- 霞主题3D鼠标垫。

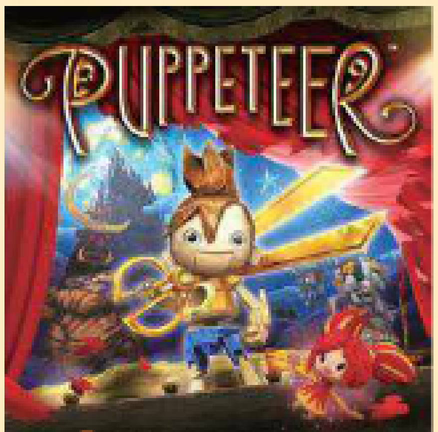
木偶人 Puppeteer

机种：PS3
发行商：SCE
发售日：2013年9月5日（同步）

本作是SCE日本工作室继《重力异想世界》后的又一力作。游戏中玩家扮演的地球少年空太郎被月之国的月熊国王用魔法封印在木偶之中，为了击败残暴的月熊国王、拯救月之国，空太郎要运用魔法剪刀卡里巴斯来作战。游戏以模拟木偶剧的方式来进行，强调在较短的时间内让玩家体验到变化。换头设定是游戏的最大特色，通过换头可以改变空太郎的能力，游戏中有100种头等待玩家收集。游戏强调双人游戏，同时也支持PS MOVE。

本作将同时推出光盘版和下载版。对于提前预定光盘版的玩家，可以获赠主人公空太郎和妖精助手毕卡里娜的模型吊饰，数量有限，先到先得。而从9月5日至9月18日期间购买下载版的玩家，则可以获得17种玩家头像和1种动态主题。





分裂细胞 黑名单 Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

机种：PS3/X360
发行商：Ubisoft
发售日：2013年9月5日

《分裂细胞 黑名单》可以称得上是系统的新生，不少玩家认为，最大的进步就在于剧情的把握上。本作的剧情节奏非常好，游戏的过程中仿佛就在看一部惊险的美国大片，连串的阴谋、接连而来的惊险场面，类似越狱和飞机坠落等众多的美剧桥段，相信都会让体验的玩家大呼过瘾。可惜英文版游戏对玩家的语言要求极高，不仅要求掌握日常的对话，还有一些关于军事的专有名词出现。幸而游戏会发售中文版，一扫语言的阻碍。同时，游戏的内容非常丰富，每款武器都有自己的特殊的性能和用法，每一个关卡和挑战任务也有一些挑战的要求，所以即使是对游戏的剧情不太感冒的玩家，中文化后也能



尽情地体验游戏系统的魅力。让我们期待中文版的到来，一同体验这款潜入大作的完整魅力吧！

本作的中文版还将推出电子表特别版，除游戏本体外更附赠ClickWatch KEYPAD绿光LED键盘造型电子表一只，十分有型。此外任何版本都会附赠特典赠品：A4文件夹两个、强力武器包下载码、额外内容解锁码。利用额外内容解锁码，可以获得两张单人与合作模式地图、5种装备配件、5种服装和5种武器。



横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V

机种：PS3/X360
发行商：Rockstar Games
发售日：2013年9月17日（同步）

今年，乃至本世代最强的中文游戏，当然是即将发售的《横行霸道Ⅴ》。作为世界上最具号召力的游戏，作为2013年全球玩家最期待的游戏，无数中国玩家期盼着《横行霸道Ⅴ》能够中文化，可是也没有多少人觉得这会成为事实。但Rockstar官网的一则招聘汉化人员的启事，给了我们巨大的希望，接下来的种种迹象表明：本作的中文化已是板上钉钉，惟一的悬念就是中文版能否同步发售，经过漫长的等待，Rockstar终于在8月于官网确认，《横行霸道Ⅴ》各版本已自带中文（日版等极少数版本除外），等于是变相确认了中文版将同步发售的事实。

《横行霸道Ⅴ》是本系列有史以来最庞大也最具野心的作品，游戏以虚构城市Los Santos为舞台，带给玩家一个无比广阔的冒险世界。中文版能让中国玩家更好地沉浸于Los Santos之中，细心体验这个庞大又真实的虚拟世界的每一处细节，当心不要沉迷哦！另外为满足不同玩家的需求，本作的亚版中文版将分为3个版本发售，具体如下：

中文珍藏版

- 《横行霸道Ⅴ》游戏。
- 精美外包装盒
- 典藏铁盒（绘有3名主人公的插画）
- 蓝纸地图（约54.61cm×67.95cm）
- 安全钱包&标志钥匙（安全钱包尺寸约27.30cm×21.59cm）
- NEW ERA 9FIFTY后扣式棒球帽
- 下载内容：特殊能力提升（可让特殊能力槽的增加速度上升25%）
- 下载内容：特技飞行时间挑战赛（可让玩家体验额外的空中挑战）
- 下载内容：追加服饰（增加单机模式中可用的服装和刺青，还有特别优惠）
- 下载内容：追加武器（在单机模式中可免费取得.50手枪、榛子式霰弹枪和近战铁锤）



- 下载内容：新的自定义角色（可于在线模式中使用经典系列角色）
- 下载内容：独特的车款和车库

中文特别版

·《横行霸道Ⅴ》游戏一套。
·精美外包装盒
·典藏铁盒（绘有3名主人公的插画）
·蓝纸地图（约54.61cm×67.95cm）
·下载内容：特殊能力提升（可让特殊能力槽的增加速度上升25%）



·下载内容：特技飞行时间挑战赛（可让玩家体验额外的空中挑战）
·下载内容：追加服饰（增加单机模式中可用的服装和刺青，还有特别优惠）
·下载内容：追加武器（在单机模式中可免费取得.50 手枪、锯牛式霰弹枪和近战铁锤）

除了上述两个版本外，还有中文一般版，即只有一套游戏的版本。不过只要预定以上三个版本中的任意一种，即可获赠特典"原子飞船"的兑换码，兑换之后你将拥有 Los Santos 天空中最豪华的飞行载具。



讨鬼传 讨鬼传

机种：PSV
发行商：Koei Tecmo
发售日：2013年9月19日

以大量的多人联机共斗游戏阵容来吸引玩家是今年 PSV 的核心战略之一，《讨鬼传》就是众多共斗游戏中较为优秀的一款。

游戏不仅有长达 6 章的主线剧情，擅长套用历史的 Koei Tecmo 还在本作中也融入了大量日本历史、文化元素。比如御魂系统，每一个御魂都是历史和传说中有名的人物，总数超过 200 个，而且每一个都有颇为详细的背景介绍，同时装备有关系的御魂时还会为玩家带来额外的特殊效果。而除了御魂之外，游戏每一个怪物在神话中都有相应的传说，游戏中也有相应的介绍，道具、素材等等也都跟日本文化紧密关联。因此《讨鬼传》可以说是一部将日本历史和文化，从另一个角度融入到游戏中的优秀作品。对于日语水平不足，但是喜欢日本文化而且又想深入了解本作的玩家来说，中文版的推出绝对是一大福音。

此外中文版还将拥有专属御魂，由华人画师设计，再由华人玩家投票选出，最终获得第一名的是平阳公主，第二名是西施，第三名是红拂女。平阳公主将作为中文版专属御魂在游戏发售后提供给玩家下载！


▲平阳公主 画师：弱参


▲西施 画师：SR


▲红拂女 画师：UII

装甲核心 审判日 ARMORED CORE VERDICT DAY

机种：PS3/X360
发行商：NBGI
发售日：2013年9月24日（同步）

高速对战机器人动作游戏"《装甲核心》系列"又有新作了！游戏承接了 5 代强调组队联机的主题，并能接续 5 代的存档。玩家需要从三大势力中挑选一方，叫上好友组成战队，以夺取另外两方的领地为目的。游戏收录了超过 90 种任务，有 600 种以上的零件供玩家改装自己的 AC。除了合作之外，也可以和电脑生成的 AI 组队，甚至还能担任指挥员来控制 AI 作战。

"《装甲核心》系列"向来是以高门槛而著称的硬派游戏，其实游戏本身也有颇具深度的世界观与故事。借助中文版，玩家可以更好地融入到游戏之中，而辅有中文说明的深奥系统也显得更加亲切。如果你一直久仰 AC 的大名却苦于无人带你入门，那么这次的中文版就是最好的机会。

《装甲核心 审判日》中文版还将推出限定版，具体内容如下：
·《装甲核心 审判日》游戏一套。
·全可动、可变形的彩色涂装完成品ACVD机体模型。
·超过200页的游戏图鉴。
·精选OST（收录7首BGM）。



职业进化足球2014 PRO EVOLITION SOCCER 2014

机种：PS3
发行商：Konami
发售日：2013年9月26日（同步）

一年一作的《WE/PES》这回来势汹汹。《PES 2014》采用《MGS5 幻痛》的 FOX 引擎，游戏将完全重制，打破之前系列作品的束缚。游戏收录了 6 大特色系统，分别是：真实之球技术、感应动态稳定系统、球员心理状态、PES ID、团队合作、核心。为了让游戏具有更好的表现，本作将只推出本世代版，可见制作组誓要战翻《FIFA》的决心之大。

目前已知本作的 PS3 版亚版将于 9 月 26 日发售，自带中文。按照惯例，X360 版《PES 2014》虽然也是这个时候推出，但只会优先在欧美发行，亚版还需要等待一段时间。至于欧美版是否自带中文，目前还不得而知。



战地4 Battlefield 4

机种：PS3/X360
发行商：EA
发售日：2013年10月29日（同步）

大名鼎鼎的“《战地》系列”相信不用再做过多介绍了。《战地4》以寒霜3引擎打造，画面达到了登峰造极的地步，再配合系列一向见长的逼真音效，势必将为玩家带来最震撼的视听效果。游戏推崇的多人模式也有大幅进化，新加上的水上载具将战火全面蔓延至海陆空三军，打起来更加惊心动魄。



虽然本世代版《战地4》的表现肯定不如次世代版和PC版（例如最多只支持16人的在线模式），但要论玩家数量的话肯定还是本世代遥遥领先。和前作一样，游戏将自带中文。此外本作亦会推出豪华版，里面收录的内容如下：

- 《战地4》游戏一套。
- 特制珍藏铁盒。
- 追加内容“中国崛起”的使用码。
- 黄金战斗包3个，内含武器配件、狗牌、军刀、经验值提升增益以及自定义角色特殊项目。

艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士

エスカ&ロジ-のアトリエ～黄昏の空の炼金术士～

机种：PS3
发行商：Koei Tecmo
发售日：2013年10月31日

自从光荣接手Gust之后，“《工作室》系列”中文化已经成了一个惯例，系列最新作《艾丝卡与罗杰的工作室》的中文版也将于10月31日发售。过去“《工作室》系列”在国内的人气并不高，复杂的调和系统和密密麻麻的道具名称是曾让诸多玩家对该系列望而却步的原因之一，而随着中文版的推出，语言的隔阂也逐渐消除，文字的差异不再成为玩家们观望的理由，关于这点我们必须感谢光荣。



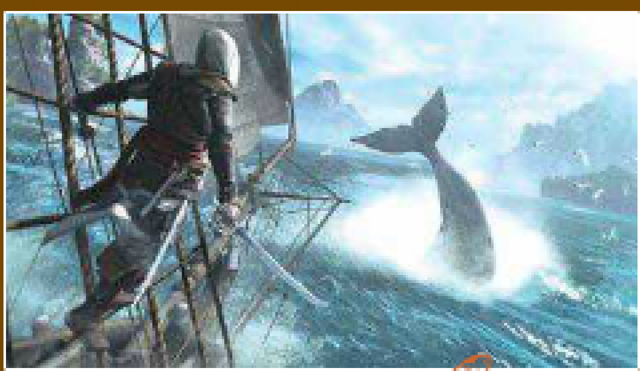
本作的剧情紧接《爱夏的工作室》，讲述艾丝卡与罗杰两位炼金术士在边境小镇的炼金生活以及他们与同伴们之间所发生的各种互动，双主角系统让本作的耐玩性有所上升，系统的调整也让调合系统更加简单易上手，前后卫系统的导入让战斗变得更加有战略意义。想要体验本作却碍于语言不通的读者们，就不要犹豫了吧！

本作的中文版还将效仿日文版推出珍藏盒版，珍藏盒版的内容除了游戏本体之外，还会多一个水晶相框，有爱的朋友不妨考虑一下。

刺客信条Ⅳ 黑旗 Assassin's Creed IV: Black Flag

机种：PS3/X360
发行商：Ubisoft
发售日：2013年11月14日

《刺客信条Ⅳ》的故事发生于3代之前，玩家要扮演爱德华·肯威这名海盗船长，除了一如既往地对抗圣殿骑士，你还可以过着舒舒服服的海盗王生活。本作将营造出系列有史以来最大、最多元化的游戏世界，玩家可以打捞沉船、狩猎动物、寻找宝藏、建立船队，体验18世纪海盗的感受。众多历史名人也会在游戏中出现，此外也有可以玩上很久的在线模式。



从3代开始，本系列已经变成了开放世界游戏，本作则是更加强化了这一要素。要想更好地融入开放世界，中文版绝对是玩家的不二之选。而且3代中文版更是福利多多，不仅取消了联机码，还把部分原本需要付费购买的DLC也直接送掉。4代的中文版同样有好礼相送。此外本作已确认会于PS4、Xbox One上推出中文版，但发售日未定，毕竟亚洲地区都不在这两台主机的首发范围之内。

《刺客信条Ⅳ》中文版初回收录内容如下：



- 3个单机关卡：隐藏之秘（Hidden Mystery）、献祭之秘（Sacrificed Secrets）、黑岛（Black Island）。
- 单机专用物品：金色双剑、德国西洋剑、两种特殊轮舵。
- 在线模式专用物品：藏宝猎人服装、3种辅助装备。

闪电归来 最终幻想ⅩⅢ Lightning Returns: Final Fantasy XIII

机种：PS3/X360
发行商：Rockstar Games
发售日：2013年11月21日（同步）

如果要让玩家们来谈一谈对“《最终幻想》系列”印象最深之处，想必80%的人都会脱口而出“剧情”二字。的确，日式RPG游戏一向喜好用宏大的世界观衬托起一个悲壮的故事，而这其中，又以“《FF》系列”的剧情最为出色。但是一部出色的故事势必要用大量的文字堆砌而成，而对于完全不懂日语或是半吊子日语水平的玩家们来说，这一优点却恰恰成为了阻挡他们接触良作的最大障碍。虽然过去也有不少热心的国内汉化组制作了民间中文版，但毕竟汉化起来的速度要慢上许多，玩家往往需要等上一两年甚至更长时间，远不如官方中文版那样迅速。所以《FF ⅩⅢ》三部曲能推出官方中文版绝对是值得中国玩家们拍手称快的好事，而且我希望能以“《FF ⅩⅢ》系列”为开端，以后所有《FF》（包括高清重制）也能全部推出中文版，让中国的玩家们可以在水晶旋律的陪伴下与角色们一同战斗、一同哭笑、一同成长，品味到游戏的全部魅力。

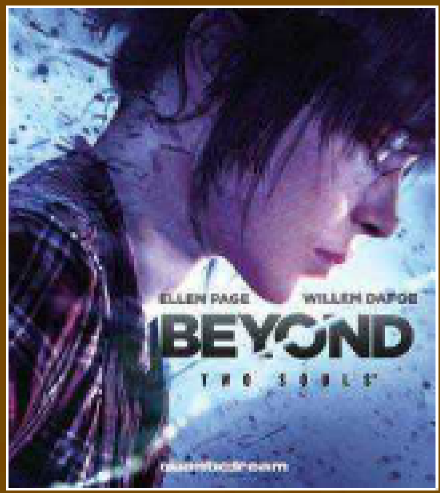




发售日未定的中文版游戏

超凡 双生 BEYOND: Two Souls

机种：PS3
发行商：SCE
发售日：2013年10月



《超凡 双生》是Quantic Dream继《暴雨》之后的又一力作，游戏承袭了《暴雨》的演出手法，又加上了大量动作冒险要素，更请来了艾伦·佩姬、威廉·达福等国际影星加盟制作。玩家将在游戏里体验到主人公朱蒂15年人生的经历，每次行动都会对随后的剧情产生影响。游戏中玩家可以采用灵魂出窍的战术控制敌人，比起《暴雨》以QTE为主的玩法又有进化。

这样的游戏当然需要玩中文版才能获得更好的体验！作为SONY第二方的大作，本作的中文化计划早在4月便已放出，不过目前有关中文版的确切消息还未放出，据表示在9月11日香港会有一个与之相关的发布会，相信届时中文版的发售日就会水落石出。不过由此看来，中文版与游戏同步发售（10月8日）的几率似乎不会太高？我们已受邀出席这个发布会，请喜爱《暴雨》、关注《超凡 双生》的朋友密切锁定UCG的后续报道！

龙之皇冠 Dragon's Crown

机种：PS3/PSV
发行商：Atlus
发售日：2013年秋

《龙之皇冠》这个在PSV公布时就宣布登陆的游戏，几经波折之后终于在今年的7月发售，唯美的画面及出众的游戏素质得到了众多玩家的认可，并未辜负长久以来的期待。而SCE也宣布将会在今年秋天推出本作的繁体中文版，让人十分期待。

或许有些玩过日文版游戏的

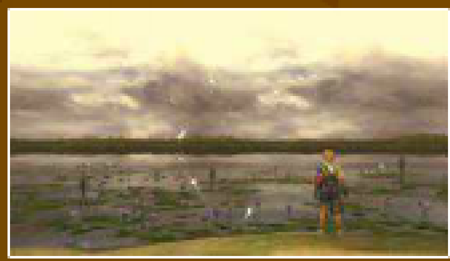


玩家会觉得本作其实并没有中文化的必要，因为游戏的推进大多为任务制，并不需要有太多剧情上的理解。不过笔者认为，首先本作在一些任务要求的描述上比较隐晦，普通玩家可能难以准确地理解。另外最重要的一点是，游戏中所能够获得的50张珍宝画，其背后都隐藏着一个颇为精彩的故事，官方亦非常贴心地做了大段的文字描述，相信经过中文化之后，能够让更多的玩家了解到这些充满着艺术感的珍宝画背后的故事。截稿前从台湾传来消息称中文版将于10月25日发售，相信这个时间即使不中也不远矣。至今还忍着没出手的朋友请再坚持三个月！

最终幻想X/X-2高清重制版 Final Fantasy X / X-2 HD Remaster

机种：PS3/PSV
发行商：Square Enix
发售日：2013年内（同步）

《最终幻想X》全球出货850万套，《最终幻想X-2》全球出货540万套——本作无疑是有史以来影响力最大的高清重制版，其销量也应该是所有高清重制版游戏中最高的。虽然游戏本身不太可能有什么新内容加入，但Square Enix还是挖空心思，给老玩家带来了一些惊喜。《最终幻想X》的近60首BGM（约占总量的2/3）将由负责原作配乐的浜渦正志重新编曲。而《最终幻想X-2》的部分BGM将替换为2003年发行的OST中的音源。按照之前的情报，PS3版是以二合一的形式发售，而PSV版则是分为两个游戏发售。两个版本都会加入原本国际版才有的内容，



如永远的那基节和最终任务。PS3版和PSV版将通过PSN共享奖杯和存档。

《最终幻想X/X-2》中文版很早就确定将同步登场，不过随着原本的日版延至年内，中文版也随之延期，目前尚不清楚具体的发售日。

火影忍者 终极忍者风暴3 全力爆发 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3: Full Burst

机种：PS3
发行商：NBGI
发售日：2013年冬

CC2制作的《火影忍者 终极忍者风暴3》已经在全球取得了140万套的销售佳绩（亚洲20万，欧美120万），不过游戏依然存在着一些或多或少的遗憾。《全力爆发》是《火影忍者 终极忍者风暴3》的加强版，游戏除了将对演出部分进行强化之外，更会收录佐



助VS.鼬VS.药师兜的剧情，并追加新角色药师兜。此外还追加了100项新任务和更高的游戏难度。同时本作还将收录3代所有的DLC，共计38套服装全部收录！

本作除了会推出PS3/X360版之外，还会推出PC版。本作在日本不会推出实体版，而是以付费DLC的形式登场，只要有《火影忍者 终极忍者风暴3》游戏，就可以更新成《全力爆发》。而在除日本之外的亚洲地区，本作将推出实体版，而且PS3版已确认会是中文版。X360版是否为中文版，目前还不得而知，玩家可以进一步关注UCG的报道。

监察风云 Watch Dogs

机种：PS3/X360
发行商：Ubisoft
发售日：2013年12月

这是育碧的年度大作，其重要性堪比《刺客信条Ⅳ》。玩家扮演黑客皮尔斯，在遍布监控摄像头的芝加哥追捕伤害自己家人的恶棍。皮尔斯可以自由连接到城市保安系统的任意设备来获得自己想要的资料，同时自身也是身手不凡，能够在城市里飞檐走壁，还能运用多达65种的车辆横冲直撞。对于这种沙箱游戏而言，语言可以说是至关重要的，虽然中文版稍晚发售，但值得玩家等待。提前预约游戏更可获得特殊赠品：限量骇客铁盒。本作的次世代版同样会有中文版，不过由于亚洲地区主机发售日未定，因此目前尚不清楚何时能卖。

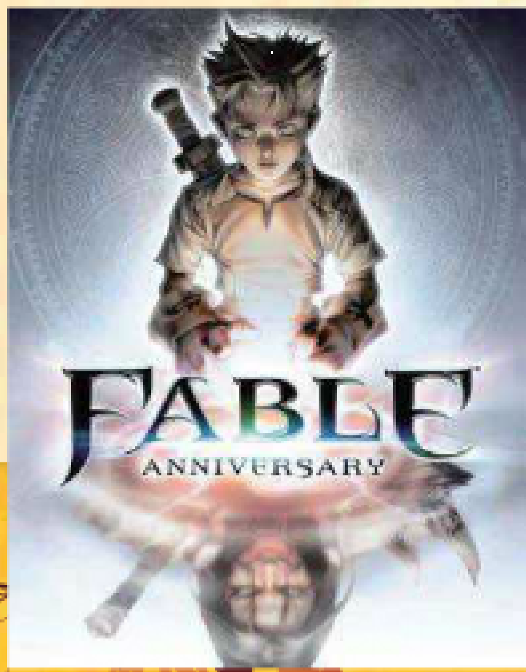


神鬼寓言 周年版 Fable Anniversary

机种：X360
发行商：Microsoft
发售日：2013年冬（同步）

本作是10年前微软与Lionhead工作室携手打造的一款原创角色扮演游戏，游戏拥有独特的奇幻风格，以高自由度和多方抉择而著称。《神鬼寓言 周年版》是初代的高清重制之作，不仅将游戏画面完全翻新，而且增加了全新界面、成就、Smartglass支持等新要素，同时大幅缩短读盘时间。在游戏中玩家将扮演一名孤儿，你的选择不仅将影响主人公的成长，而且能给整个王国带给翻天覆地的变化。即使以如今的眼光来看也是一款相当出色的角色扮演游戏。

《神鬼寓言 周年版》包含了原版和DLC《神鬼寓言 失落之章》的内容，采用1080p原生分辨率。本作的发售日未定，中文版将同步上市，请静候冬天的到来。



有望推出中文版的游戏

暗黑破坏神III Diablo III

机种：PS3/X360
发行商：Blizzard
美版发售日：2013年9月3日

鼎鼎大名的大菠萝3，相信不用再做过多描述。PC版推出之后，在口碑上没能达到前两作的高度，有不少玩家都对游戏中的若干设定颇为不满，和过去一边倒的叫好之声颇不一样。但游戏素质依然是不用怀疑的，而家用机版更是带有雪耻之意。暴雪为家用机版进行了大刀阔斧的改革，全新的界面完全符合家用机玩家的操作习惯，新增的翻滚动作让战斗更加流畅，此外通过PSN/Xbox LIVE联机刷怪也相当带感。

本作完全具有条件推出中文版，因为PC上已经推出过中文版，要想搬到家用机版上毫不为难。此外游戏的封面乃至预约特典很早就定下了中文名称，只是游戏本体中文化的消息一直未得到证实。考虑到本作未来在次世代主机上也会推出，也许中文版会留到那个时候再发。



而言，本作推出中文版的几率很高，不过尚不清楚是否双版本均有中文版的计划。不管如何，至少中文版同步发售是不可能的，究竟如何抉择，就看玩家如何选择了。

无双大蛇2 终极版 无双OROCHI2 Ultimate

机种：PS3/PSV
发行商：Koei Tecmo
日版发售日：2013年9月26日

《无双大蛇2 终极版》由Wii U版《无双大蛇2 加强版》改编而来，除了继承全部内容，更加了7名新角色，还有新系统、新剧情。7名新角色中更有3名来自于其他游戏系列的客串角色，甚至包括NBGI著名刀剑格斗游戏“《灵魂能力》系列”的人气角色索非蒂亚，至此本作中可使用的角色数量已经超过了140人。同时游戏还对动作性进行了强化，追加了空中R技、三位一体技、真·无双爆发等新要素。PS3版和PSV版共享记录，可随时随地玩上两盘。



本作曾经一度传出有中文化的消息，随后便没了下文。不过以如今Koei Tecmo的习惯

龙背上的骑兵3 ドラッグ オン ドラグーン3

机种：PS3
发行商：Square Enix
日版发售日：2013年12月19日

《龙背上的骑兵3》公布的游戏画面和试玩影像粗糙得吓人，但游戏依然有不少人捧场，原因就在于本系列一向是以剧情见长的。本系列的剧情素来有着浓厚的成人色彩，具有相当的深度。要想较好地理解游戏的剧情，玩家需要具有较高的日语水平。

著名购物网站Playasia曾在网站上放出过本作中文版的预订页面，考虑到Playasia的公信力，本作推出中文版的消息有如空穴来风。如果有中文版的话，玩家将会更好地了解游戏的剧情，而本作中那些重口设定如何被还原，也同样值得期待。不过随着日文版延期到12月，相信就算本作有中文版，恐怕也得等到2014年才能玩到了。



结束语

上面是我们统计的将预定于2013年内推出的官方中文版游戏，由于如今才8月，相信还有更多游戏即将公布，像《NBA 2K14》、《极品飞车 劲敌》这些游戏推出中文版的几率同样很高，另外也完全没有收录下载专用的游戏。不过比起微软和索尼两家来，任天堂在这方面做得还不够好，最受关注的两款大作《怪物猎人4》和《口袋妖怪 X·Y》均确认不会推出官方中文版，不得不说这是个遗憾。不管怎样，多购买正版，才能玩到更多的官方中文版游戏，这个道理是不会错的。还请大家多多支持以上这些游戏！



《分裂细胞 黑名单》终于在期待中推出了，这次的游戏体验给我们带来了一次畅快淋漓的流畅感。本作在系统上集系列精华，类似断罪等系统依然存在，网战模式中备受好评的“Spies VS Mercs”网战模式保留。最让人惊喜的在于对游戏剧情的刻画上，许多电影和美剧的桥段都能在游戏中看到，电影式的镜头感和剪辑手法也为本作加分不少。本作还将会发售中文版，让我们一同期待。本次的攻略包含全收集和路线推荐，下面让我们一起来看看吧。

文 时雨 协力 阳光成员 Burt 美编 NINA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

分裂细胞 黑名单	Ubisoft	动作射击
多机种	Splinter Cell: Blacklist	美版
	2013年8月20日 / 本地1－2人，在线2–8人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360和WII U	对应玩家年龄：17岁以上

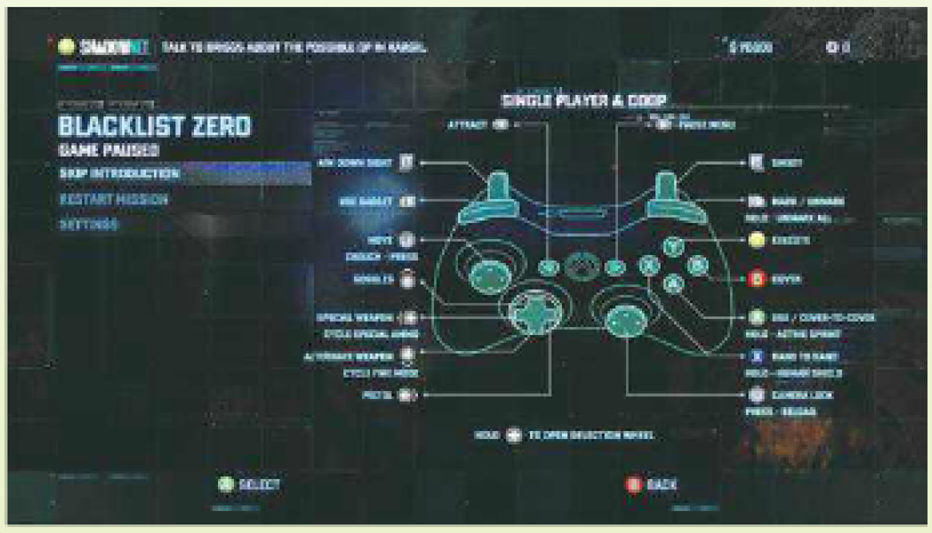
主线任务通关需要12个小时，全任务完成需要20个小时左右。

战前整备

基本操作

X360版操作	PS3版操作	作用
左摇杆	左摇杆	移动/潜行（轻推动）
十字键↑	十字键↑	夜视镜
十字键←	十字键←	特殊武器/切换武器子弹
十字键→	十字键→	手枪
十字键↓	十字键↓	副武器/切换火力模式
右摇杆	右摇杆	移动视角
RS键	R3键	上弹
LS键	L3键	蹲下/站立
A键	×键	从掩体移动/使用/冲刺（按紧）
B键	○键	进入掩体
X键	□键	近身攻击/将敌人当做人质（按紧）
Y键	△键	处决
RB键	R2键	标记/取消标记/取消全部标记（按紧）
LB键	L2键	使用手榴弹
RT键	R1键	开枪
LT键	L1键	进入瞄准模式
START键	START键	菜单
BACK键	SELECT键	吸引敌人注意
紧按十字键	紧按十字键	进入武器选择轮

注：下文的操作和流程以X360版本为准



界面元素



①目前的任务提示
②动作提示
③雷达与距离位置
④手雷种类
⑤断罪系统标记人数
⑥子弹数量
⑦目前状态

游戏关卡

本作的关卡选择是在帕拉丁的SMI中选择的。游戏以世界地图为界面，每个关卡都有一个地点和相关的任务简报，玩家选择这些地点就能开始主线任务、挑战任务或者是进行在线模式了。更为贴心的是，本作挑战过的关卡都可以重新挑战，即使是主线任务也是如此，如果对挑战过的成绩不太满意或者漏掉了某一个收集都可以重新再来。

在人数选择上，生涯模式只支持单人游戏，而挑战任务支持单人、分屏或者是在线游玩。但需要注意的是挑战任务中Briggs的任务必须合作才能进行的。挑战任务也分有Kobin、Briggs、Grim和

©2012 Ubisoft Entertainment

Charlie 的相关任务，要完成一个任务后才会开启下一个任务，具体进度可以在 Briggs 那查看。同时还有一点需要注意的是，在挑战任务里有不少地方需要双人协力才能通过，必须要和朋友一起合作才能体会这些关卡的最大魅力。



除了主线剧情外，游戏还有挑战任务等待玩家完成。这些关卡的难度比起主线剧情会更高一些，每个人几乎都对应一种风格的使用，因此要想通过除了要对系统熟悉外，对三种风格也要有一定程度的掌握。这些挑战任务也有相关要素可以收集。其中 Kobin 任务一般分为两波，如果玩家在不被敌人发现的情况下干掉敌人的话，每一波需要干掉 11 个人，如果被发现一般需要干掉 18 个人，建议还是尽量以暗杀为主会比较方便。Briggs 任务则是合作任务，要求两人以上分屏或者联网合作，这些任务的收集都不难达成，但是需要两个人有较高的默契，一起配合才能通过。Grim 的任务一般有 3 台电脑需要入侵，一旦被敌人、镭射线或者监控摄像头发现的话任务就算失败，需要重新挑战。Charlie 的任务则是防守战，需要玩家在敌人密集的攻击中存活下来。他的任务中电脑是比较难入侵的，主要在于一般都会有自毁系统，因此在完成时需要留意。游戏分为 20 波，但是只要完成 5 波就算完成。一般而言，第 4 波开始敌人就有可能带着狗一起出现，第 5 波敌人需要玩家在限定的时间内抓住高价值的敌人并清理全部敌人才算通过，第 10 波以上时，会有控制迷你侦查坦克的特工和持有盾牌的敌人出现，因此任务难度会越来越难。



难度区别



在游戏中有四个游戏难度可以选择，分别是菜鸟（Rookie）、普通（Normal）、真实（Realustic）和完美（Perfectionist）。难度越高，敌人给予的伤害越高，会更容易发现玩家的身影。而选择最高难度的话，断罪系统无法使用，声纳可以探测的范围也变小，变得无法穿墙，而且即使升级了帕拉丁，也无法在任务中自由更换武器装备，也无法获得弹药补给。因此难度越高，越需要玩家熟悉敌人配置和地图通道，利用鬼魂风格来通关。

敌人和AI

本作的主要敌人有几种，普通的士兵，打法没什么特别。戴有头盔的敌人如果打击头部的话，需要非常准确或者武器的威力比较大，否则需要两枪才能解决。建议直接打身体比较直接。戴有头盔且身上穿了防弹衣的重装敌人比较麻烦，使用的一般是近身的散弹枪，威力巨大。而且从正面使用近身攻击时会被他推开。建议从背后暗杀比较安全。特工的敌人会身穿特工的衣物，战术风格倾向于突袭，移动速度快，而且偶尔会翻身来躲过玩家的攻击，多使用烟雾弹来隐藏自己的身影。另外一种特工则会不停地放出侦查用的迷你坦克，只要他在场玩家的声纳就会被他干扰，从而无法使用。虽然他本身没什么攻击力，但放出的侦查迷你坦克在发现玩家后会自爆，也会引来大批敌人，因此建议他出现的时候要优先解决。持有盾牌的敌人是最麻烦的，和他正面对抗一点胜算都没有，而且持有武器的攻击力都非常高。建议玩家先躲开，等到他没发现的时候从背后秒杀。狙击手一般身在高处，会用枪来寻找玩家的位置，被击中的话一般就被秒杀。建议同样利用狙击枪解决或者绕到他们身后解决。还有一种敌人就是游戏中出现的狗了，狗的嗅觉非常灵敏，一旦发现玩家还会引来大批敌人，并且袭击玩家。一般只要躲在高处，不发出声音就不会被发现，玩家也可以在被它发现之前迅速击倒它。

在移动的过程中，被敌人注视时画面会出现一个白色的半圈，其中箭头会指向敌人的位置，箭头变成红色的时候就表示已经暴露了。本作的敌人 AI 也是比较高的，当看到地上的尸体时，其他的敌人会迅速靠近，并告知其他队友的消息。一旦听见枪声或者监控被打掉的时候，敌人也会利用无线电呼叫更多人到来。而敌人发现你的身影之后，还会进行包抄等，因此在游戏中要谨慎选择行动，避免被敌人围攻。



收集要素

在游戏的每一关都有可收集的要素，包含有情报碟、电脑和高价值目标，具体可以收集的内容在关卡的任务简报那可以看到。情报碟一共有 24 个，高价值目标有 20 个，可入侵的电脑有 23 部。其中情报碟一般放在比较隐蔽的地方，需要玩家细心寻找。电脑在找到后需要按使用键来侵入，但需要注意的是电脑有自毁系统，一旦玩家被发现或者触发电脑附近的镭射机关时，电脑会自动销毁，玩家将无法拿到，习惯了突袭风格的玩家想收集就要及时转变作战风格了。**如果电脑附近的镭射机关无法通过翻滚等手段通过时，可以扛着敌人的身体通过。**如果上方有监控摄像头，则需要尽快将摄像头打爆。情报碟和电脑在拿到之后就自动保存，无论玩家是否完成任务都无所谓，系统自动计入已收集的列表，也无法重复取得。对于高价值目标，玩家则需要将他们抓住，一旦被杀死就无法取得，而且需要过一段时间到存盘点之后才算收集完成。



TIPS 最开始收集的要素并不会直接在地图中标示，需要玩家在帕拉丁的控制台第三项“Command & Control”中升级飞机到二级以上后才能直接在地图中标示，对于收集非常有利。

断罪系统

本作在系统上可以算得上是集大成之作，在系统上也保留了前几作的精华系统。断罪系统是指利用近身搏杀成功或者利用枪械打死两个敌人之后，画面出现处刑的字样时，标记敌人后按下处决键就能狙击敌人头部。如果敌人在身边，按下处决键则是近身搏杀，同时也会获得一次处决的机会。需要注意的是，面对带有头盔的敌人时，如果使用的武器威力不够或者距离过长时，只能打掉敌人头盔，无法秒杀敌人。如果标记的是戴有头盔的敌人时，标记的上面会有头盔标志。积极使用处决系统能让游戏难度大幅度降低，是迅速清场的利器，并且让战斗的爽快感大幅度提升，这个系统在最高的难度下以及使用Briggs的时候是无法使用的。



掩体移动

躲在掩体后按下B键，就能躲避在掩体后。比起直接站在掩体后会更加安全，同时在掩体后只要移动光标，系统会提示角色移动的位置，确认后就能迅速地移动过去。比起直接跑过去会安全许多。这也是每一种风格都必须熟练掌握的核心系统。

打法风格

这是本作的核心系统，根据玩家在游戏中的表现，过关后会对玩家的打法风格进行评价。包含“幽灵（GHOST）”、“猎豹（PANTHER）”和“突袭（ASSAULT）”三种，这三种风格的完成程度与一部分奖杯/成就有关系。

幽灵风格必须保持在不被发现的情况下完成任务，要想精通（Master）幽灵风格，可以多使用徒手近战、三翼小型无人机、催眠手榴弹、电击地雷、电击枪、十字弓中的催眠弹、当然最高分还是不使用任何手段，在完全不惊动敌人的前提下通过区域。

猎豹风格要求玩家在未被敌人发现的情况下杀敌，要想精通该风格，建议多使用匕首近战、消音武器，未被发现多杀敌的情况下通过区域。

突袭风格则是在被敌人发现的情况下杀敌。但由于敌人众多，因此对玩家装备有很高的要求。

自己当前的行动到底是什么风格的，在玩家完成行动后的屏幕下方会显示。三个点是“幽灵”，爪子是“猎豹”，准星是“突袭”。按下Start暂停游戏后，可以在右下角看到当前各风格已获得的分数。当某一条已经涨满后即表示本关中的此风格已精通。





金钱

与系列作不同，本作中引入了金钱的概念。玩家在游戏中进行飞机升级，让指挥和控制最大化需要金钱，购买武器和挑战一些关卡也需要金钱才能完成。金钱是根据玩家在完成关卡后的评价决定的，同时如果玩家收集到游戏的收集要素也会增加，完成挑战也能获得一部分金钱。由于获得金钱的途径很多，因此在游戏中几乎不缺钱使用。但在前期资金比较紧缺的情况下，建议还是以升级必要的控制台和武器为主。



可挑战目标

类似于前作的P.E.C挑战系统，完成游戏中的各个挑战可以获得额外的金钱。具体的内容玩家可以在暂停画面中确认。

帕拉丁升级

玩家在游戏中可以对帕拉丁进行升级和强化，只需要和Grim对话即可。可强化的内容包含Cockpit、Charlie's Workshop、Command&Control、Infirmary、Crew Quarters、Holding Cell和Cargo Bay。

强化项目	影响	一级内容	二级内容
Cockpit	雷达和雷达范围	解锁雷达，可以在游戏中看到敌人的位置	增加雷达的探测范围并且可以查看敌人的朝向
Charlie's Workshop	可购买的武器内容	解锁原始型号的SMG和散弹枪供购买	解锁原始型号的手枪、冲锋枪和来福狙击枪供购买
Command &Control	影响收集要素的标记	在地图上标注出情报碟的位置	在地图上标注出所有可收集要素的位置
Infirmary	提升人物的回复速度	在特殊任务和合作任务中提升人物的回复速度	更快地提升特殊任务和合作任务中人物的回复速度
Crew Quarters	影响人物可装备的套装	在特殊任务和合作任务中解锁人物的第二套可装备套装	在特殊任务和合作任务中解锁人物的第三套可装备套装
Holding Cell	增进与Kobin的交流，解锁黑市可购买的武器数量	解锁7把黑市武器可供购买	解锁另外7把黑市武器可供购买
Cargo Bay	提升货仓的容量以便在战场中空投更多的武器	在战场中可以自定义武器装备（最高难度除外）	–

建议玩家们先升级Cockpit和Command&Control的内容，选择突袭和猎豹风格的玩家要提前升级Charlie's Workshop和Infirmary，要完成收集的玩家则需要尽快升级Command&Control的功能。



武器升级

在游戏中玩家可以利用金钱来购买武器或者对武器进行升级，除了基本的套装之外，达成挑战任务之后还能解锁另外两套装束，能力会有较大的变化。其中 SPY 套装对潜入能力有大程度的加成，MERC 对可填充的武器有较大程度的加成。每副套装都有不同的能力，具体如下。

能力	影响
ARMOR	影响持有的弹药数量，数值越高武器的子弹数和手榴弹的持有数量会增加。
STEALTH	影响发出的声响，数值越高敌人越不容易听见脚步声，越不容易发现玩家。
WEAPON HANDLING	影响武器的精准度数值越高准心更不容易偏移。

除此之外，每个武器都有各自的特有功能和说明，限于篇幅，具体请在游戏中确认。购买了武器之后在武器上选择确认还能对现有的武器进行升级，玩家可以根据自己使用的风格不同搭配不同的配件。而对于衣服等则可以更改衣服的配色。要想解锁更多的可购买武器，就需要完成更多的挑战任务或对帕拉丁进行升级。一般而言，对于幽灵风格和猎豹风格打法的玩家，应该以 STEALTH 为主要的升级目标，而使用突袭风格打法的玩家，则需要更多地升级 ARMOR 项目。



打法推荐



游戏号称有 100 种打法以上，幽灵、猎豹和突击风格的打法也可以混合使用。在这里时雨我推荐自己常用的方式供玩家参考。

狙击打法

使用这个方式重要的是找到狙击点，一般是越高越好。如果购买了第二把来福狙击枪的话，打起来会更加轻松。利用雷达查看敌人位置之后，慢慢地使用狙击枪攻击。而且最好是攻击后马上转换位置继续攻击，有时候还可以故意让敌人发现尸体的身影，来吸引更多的敌人到来，省去寻找敌人的位置。该打法的优势在于杀敌非常之快，而且相对而言比较安全。但是需要注意的是一旦被敌人包围会比较危险。

潜入打法

该打法能适用于最高难度以及全程不杀人的奖杯 / 成就取得，玩家可以先利用声纳来确定好游戏中的可前行道路和敌人位置，计算好距离全程潜入不杀人。这个玩法算是潜入类游戏的王道玩法了。

突袭打法

标准的“突突突”打法，将主要升级放在子弹和防具身上，使用散弹枪或者冲锋枪与敌人硬拼。

多人系统详解

多人对战又叫做“间谍对佣兵”（SvM），即对战模式中包含两种角色。间谍为第三人称视角，操作和单人模式的 Sam 一样，特点是行动灵活，拥有多种装备，擅长攀爬和隐匿，致命的近战暗杀是其主要攻击手段，但体力很少，枪支火力较弱，和佣兵正面冲突通常占不到便宜。而佣兵为第一人称视角，操作和单人模式的 Briggs 一样，拥有雷达可以发现附近 180 度范围内的敌人，携带重火力武器，装甲很厚，但是移动较慢，受主视角的限制视野较窄，被间谍近战攻击一样是一招毙命。

游戏模式

网战共有 5 种模式，分别是标准（Classic）、黑名单（Blacklist）、撤离（Extraction）、上传控制（Uplink Control）和团队竞技（Team Deathmatch）。

标准模式

2 对 2 进行游戏，两队轮流扮演间谍和佣兵，间谍的任务是入侵地图上的三处终端机，靠近终端机后即可开始入侵，此时需要待在终端机附近的区域等待入侵完成。佣兵则负责保卫终端机，一旦终端机被入侵要立刻赶去该区域，杀掉该区域内的间谍便可中断入侵。两队在规定时间内入侵终端机的数量多的一方或是用时更少的一方获胜。此模式的特点在于无法使用自订装备，且所有地图都是夜晚场景，佣兵的能见度非常低，只能依靠手电筒提供视野，再配合雷达发现敌人，很有电影《异形 2》的感觉。虽然对战人数是所有模式中最少的，但很是紧张刺激。

黑名单模式

4 对 4 进行游戏，规则和标准模式相同，但是可以使用自定义的装备，并且地图也是正常的白天场景，相对于标准模式在人数翻倍后战斗发生的频率更高，终端机的争夺也更加激烈，允许使用自定义的武器使得战术更加多样。

撤离模式

4 对 4 进行游戏，两队轮流扮演间谍和佣兵，佣兵为攻击方，目标是夺取间谍基地的情报并带回自家基地，而间谍则是防守方，阻止情报被佣兵夺取，在规定时间内夺取情报数量多的一方或是用时更少的一方获胜。此模式类似于其他游戏中的抢旗模式，佣兵的优势在于火力强劲，夺取情报主要依靠强攻，而间谍的优势是移动迅速，可以迅速追上夺取情报的佣兵暗杀，消灭携带情报的佣兵后记得取回情报使其返回基地，否则其他佣兵可以捡起后继续携带。



TIPS 在游戏中要尽量先购买夜视镜的声纳功能，这能让游戏在潜入的过程中变得更加轻松。

上传控制模式

4 对 4 进行游戏，玩家可以自由选择间谍或佣兵组成由两种兵种混合而成的队伍，双方的目标是争夺场景中的数据传输机，控制后开始上传数据，先在一个数据传输机完成上传的队伍得分，在规定时间内成功上传数量多的一方获胜。感觉虽然是混合队伍游戏但是这个模式下佣兵明显比较鸡肋，几局下来发现几乎大部分的人都在使用间谍。另外需要注意的如果时间到时两队只差一分，那么会继续进行比赛直至当前的数据传输机完成上传才会结束。

团队竞技模式

4 对 4 进行游戏，玩家可以自由选择间谍或佣兵组成由两种兵种混合而成的队伍，规则则和其他游戏的团队竞技没有区别，击杀敌人获得分数，率先到达规定分数的队伍获胜。因为是混合了两种风格的角色组成队伍，这使得原本普通的团队竞技的玩法也变得新鲜感十足。由于有间谍这个相当于特种部队一样的角色存在，佣兵们也不能只是单纯的对射，而觉得战役中电脑的 AI 比较低的高手们在这个模式中也有了一展暗杀身手的机会。



特殊装备介绍

多人网战中除了单人模式下的许多武器外，佣兵和间谍新增了很多特殊的装备，在达到线上 5 级后便可自定义装备，合理搭配装备也是网战中取得优势的关键。因为装备数量太多，所以下文只介绍两种对战中最重要的特殊装备。

间谍

护目镜

护目镜共分三种，第一种为热成像，侦查范围近，但能实时刷新；第二种为电磁镜头，侦查距离中等，同样为实时刷新；第三种是战役里的声纳，侦查距离最远但不是实时刷新。

服装

服装同样提供了多种功能，例如面罩中的防毒面具和手套中的加快近战速度等，其中最重要的一项是第二项躯干，里面的上衣提供了间谍的特殊技能，包括隐身、侦查和过载，在游戏中按 RB 即可使用技能，技能是无限制使用的，但是会有冷却时间，要找准时机发动。

佣兵

雷达

对应间谍的护目镜，佣兵也有自己的侦查设备，其中第一种为动作捕捉器，能捕捉到迅速移动的敌人，但对蹲守或挂在高处不动的敌人失效；第二种是用来对付敌人的电子设备的，能识别出敌人的各种电子装置；第三种是利用声音捕捉敌人，能侦查处远距离的敌人声音，但对移动中的敌人只能在近距离下才能侦察到。

服装

佣兵的服装中同样提供了许多功能，但多数为增加移动速度或增加装甲用的，躯干项中仍然有三种技能，第一种是操作小型无人机，无人机可以自爆；第二种能在发动时使自己周围的敌人的护目镜和手雷等设备失效；第三种是肾上腺素，使用后不但能立刻回满体力还能暂时增加移动速度。



流程攻略

注：以下操作以 X360 版的操作为准，同时风格倾向于猎豹风格。如果想完成全程不杀人的成就，可以将武器更换成带有睡眠弹的弓箭，佩戴睡眠炸弹并且近身选择双手攻击，多以潜入为主即可。

Blacklist Zero 主线

剧情

恐怖分子 Blacklist Zero 袭击了美军基地，准备前往报道的 Sam fisher 和 Vic 不幸卷入其中。还好并无大碍，顺利逃脱。但在逃脱的过程中，遇上了恐怖份子的血洗，为了逃出生天，Sam 和 Vic 一起关闭了敌人发出干扰信号的装置。在路上他们救起了一个士兵，谁知他竟然拿出手榴弹要同归于尽。在危险时刻 Vic 保护 Sam 成功逃脱，但是 Vic 却深受重伤。

Black zero 放出宣言和一份名单，要求美军撤出在全球内的驻军，否则组织将会在每一周按照黑名单的顺序攻击美国。为了粉碎恐怖组织的野心，Sam 在总统的指示下，以队长的名义重新组织了第四梯队。这支队伍将不受法律约束，由总统直接指挥，直捣敌人核心！

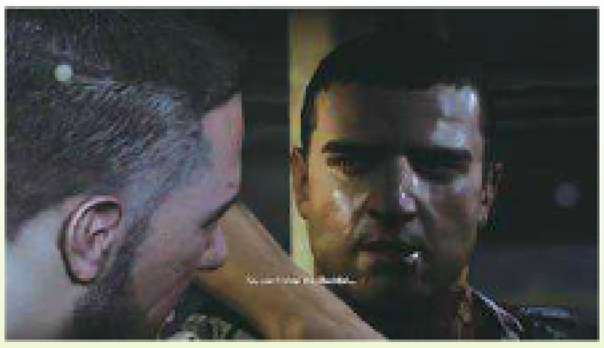
流程



游戏开始前行到一定阶段之后会发生对话，继续前行时需要按下 LS 按键来下蹲前进。爬上桥梁后，按下 B 躲避，接近敌人后，解决掉左边的敌人，右边交给同伴解决。接下来是一个小难点，玩家可以选择直接潜入到达目标地点或者干掉敌人后到达。普通打法需要对处

TIPS 对于落单的敌人尽量使用近身搏杀，成群的敌人则多使用标记来实现断罪系统。不过记得每次要留一个活口来使用断罪系统。

决系统比较熟悉。由于之前已经击败敌人，因此往前遇到的两个敌人可以直接用处决系统将敌人杀死。同时绕到右边，解决敌人后标记剩余的敌人，利用处决系统将剩下的敌人秒杀，继续前行到车灯处。而潜入的话可以选择右边的道路，等待敌人转过身的时候迅速跑到目标地点就行。



Safehouse 主线

剧情

根据情报，CIA 发现恐怖分子抓住了 Kobin，虽然 Kobin 曾经布下局，让 Sam 误以为女儿已死来打击他，但由于他是惟一一个与 Engineers 有联系的人，只好去抓他出来。“我们需要他的情报，而不是杀死他！”Grim 无数次地告诫 Sam，但 Sam 并没有做出承诺。

最终 Sam 还是以大局为重，救出 Kobin。救出他之后，Kobin 坦白在六周之前有一个秘密组织联系他，要他卖导弹发射器给他们。

流程

首先要到达 CIA 的安全屋，按照标志到达后，开始任务。最开始依然是简短的任务说明，因此只要按照游戏的教程要求行动即可。进在他们身后的洗衣机附近有个**情报碟**可以回收。

往楼上前进，左边的敌人会自己接近，绕到窗户外，从窗外进入解决敌人，再绕到敌人身后解决剩下两个。继续往右边，爬上窗户，解决敌人后门外还有两个敌人，可以选择处决或者击晕。继续深入，在有人质的地方，一共有四个敌人在，等他们分散走开的时候解决即可。

来到窗外，直接前行，发现敌人后先解决眼前的敌人，远处的可以无视。利用滑索滑到对面后，抓紧时机可以秒杀敌人。楼梯下有四个敌人，分别会朝四个方向行动。躲在右边下桥的地方等待敌人接近后击晕。随后往左跳下平台击晕另一个。剩下两个，一个走到中间时迅速解决，另一个跟随他的脚步即可。爬到左侧屋子上后利用滑索解决前方两个敌人。如果是潜入的话，可以选择左边的道路，主要目标是爬上滑索直接溜过去就行。

继续往前会遇见**高价值目标**，抓住他后继续前进，利用口哨吸引敌人接近后解决。楼梯处有一个敌人，停车场处也有两个，可以轻松解决之。如果是潜入的话，可以从窗外直接爬过去忽略敌人，但是要小心下面有敌人在，别被发现。





在门附近会发现两个敌人在闲聊，等待另一个走开之后迅速解决敌人，小心右边敌人，解决后要小心左边的敌人还有狗。继续前进，右边屋子是有敌人巡逻的，可以先解决后处理前方的两个敌人即可。

进下楼梯，走到中间的桌子前，敌人靠近后迅速解决，利用标记干掉剩下的三个人敌人后上楼梯，在右边可以找到可以入侵的**电脑**。进入深处的门，干掉敌人需要带着 Kobin 离开。完成任务。

Insurgent Stronghold 主线

剧情

Kobin 说出了购买他武器的敌人位置，但这里的地形比较复杂。进入后首先要找到武器的卖家，但发现那卖家竟自称是 MI-6 的卧底，Fisher 当然看清了他的把戏，可是他在高呼 Sam 已经太迟后就自杀了。搜索到了救难型号，Fisher 开始寻找电波来源，但在山顶发现了 Blacklist zero 处决士兵的视频，虽然这让 Fisher 非常愤怒。但随后发现这一切都是陷阱！当务之急就是逃出敌人的追击。Sam 分析这个陷阱并不是 Kobin 设计的，因为这不像是他的风格。回到帕拉丁之后，发现其他的队伍也中了相似的陷阱，存活下来的只有第四梯队。根据现场遗留下来的硬件，Charlie 查到了 Engineer 背后的黑手，他叫 Majid Sadiq，曾是 MI-6 的特工。

流程



■这个情报碟比较隐蔽，需要细心寻找。

开场后需要狙击敌人，对精度的要求并不高，只需要瞄准敌人，标志变成方框即可射击。建议先从落单的敌人下手，面对成堆的敌人需要迅速攻击，否则被发现就马上失败。接下来直接操作 Sam，来到小屋子附近，爬上楼梯后附近有一个敌人，车后有一个，可以迅速解决。往上。来到指定地点利用飞行器侦查敌人位置。开门，门口有一个敌人，解决后迅速前往中间房间放倒两个。然后继续躲在中间位置，另一个敌人会走到走廊上，迅速解决。里面的门可以从外面绕过去比较安全，这个敌人用的是散弹枪，因此最好不要被发现，否则基本被秒。这里有一部**电脑**可以侵入。深处房间找到目标，中间可以选择击杀他或者放他走，但无论选择哪个，他都会死去。

跳下洞穴，这里需要沿着悬崖攀爬前进。一旦发现没路就往左右移动看看。到桥梁上方会有两个敌人在桥上，乘机躲在敌人身后解决，或者是不爬上桥梁，从侧面进入。汽车处有两个敌人，在汽车处右边的小帐篷里有**情报碟**可以取得，随后前往山洞。山洞中有一个敌人，解决后来到地面。这里有一只狗，比较麻烦，建议先解决。然后绕到右边，有一个**高价值目标**，建议将其捆绑后迅速解决另一个敌人。随后继续往地图右边，解决沿路的敌人后在发电机的位置往下。这里其他的敌人可以不用理会。

沿着地道来到新的地点。先利用掩体前往左边，这里有四个敌人，低难度可以选择处决，高难度的话还是从勒晕左边的敌人，悄悄潜进去吧。敌人闻声会从小屋子出现一个，乘机再解决后，解决楼上的两个敌人，通过地道来到悬崖边上。往上爬，遇见过不去的就从外墙绕过去。到一个房间发生剧情。随后不管三七二十一，直接按住跑步逃离现场，需要在二十五秒之内完成。



TIPS 在不得已的情况下尽量不要留下两个敌人，否则在处理其中一个的时候被另外一个发现很麻烦。

American Consumption 主线

剧情

距离敌人的攻击时间越来越近，第四梯队也获取到了三个情报来源，虽然没确切地确定具体地点，但应该就在阿拉斯加。但Charlie却表现得很坐立不安，他查出在芝加哥的航空管制系统居然瘫痪了整整四个小时。虽然Grim强调官方确认这是系统维护，但是他依然觉得这个很不可思议。他还比对了乘坐航班的人员中少了六个人，而他就在机场的摄像头找到了这六个人的身影，确定他们是一伙人。而军方的注意力都被集中在了阿拉斯加，他认为这更佐证了他的观点，是对方放出了虚假消息来迷惑军方，从而好让他们在芝加哥发动袭击。最终Sam还是立下判断，前往芝加哥。在潜入的过程中，Sam逼问到一个士兵，Blacklist Zero果然是决定在这发动生化袭击。最终第四梯队还是成功地阻止了这次攻击。

流程



▲大厦一层有电脑可以入侵。

开场后往下，通过管道可以先观察一下敌人的行动路线。由于场地空旷，这里的难度并不高，解决右边下方两个敌人之后，往地图左边走。注意的是一旦敌人发现的话会有更多敌人出现，需要注意。来到红色门，沿着楼梯下去，中间位置有通道可以直接来到敌人身后，解决之。在两个出口的左边又有隐藏通道直接来到绑架人质的地方。这里一共有四个人，解决上面的一个之后，利用声纳探测仪标记敌人后，可以知道对方的行动路线。顺着人质后面的通道往下，这里一旦被敌人发现很麻烦，可以先往左边，到有水的地方往下跳，这里有个**高价值目标**，建议还是先把敌人抓住再前进，绕到目标位置即可。剧情后可以选择是否干掉敌人。继续往前，现在地面会出现侦查的小坦克，在它发现前要迅速举枪打掉，否则会被敌人发现。这里一共有四个人，第一个和第二个敌人会跟随坦克前进，迅速干掉即可。后面的敌人可以先爬上高处，从上面袭击。接近楼梯口时，只要潜行就能轻易解决敌人。

往楼梯前进上，中间柱子的位置可以回收**情报碟**，继续往上，干掉敌人后任务更新，要求停止敌人的攻击。

由于广场宽阔，因此不容易发现敌人，小心车灯的照射，左右边各有一个敌人。进入大厦，这里一层中间的笔记本**电脑**可以侵入。到监控室后，监控室后面有三个敌人，但由于他们的距离比较远，因此很容易就能解决敌人。随后要求解开A和B两个爆弹，要求在十分钟内解决，因此要快。由于两边都有头盔的敌人，因此建议绕到头盔敌人身后暗杀或者使用狙击枪解决。AB两点各有四个敌人。关闭后发现开关仍在运作，需要来到A开关这边关闭闸门。完成任务。



▲楼梯处有情报碟可以取得。

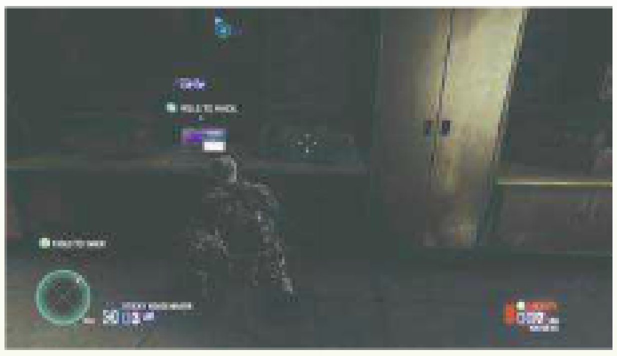
Private Estate 主线



剧情

为了逼出Kobin，有人在网络上泄露出Kobin被抓住的信息，Grim利用追踪软件查到了这个人的消息，他叫做Raza Nouri，目前躲在一座私家庄园里面，无法确定他的准确位置。Sam欺骗Kobin说Nouri知道Kobin被抓住的消息，套取情报后，第四梯队决定前往私家庄园带出Nouri。找到他的时候，发现从门口开始有大批敌人过来暗杀他，Sam与他做了交易，只要安全地救出他，他就提供必要的情报给第四梯队。

流程

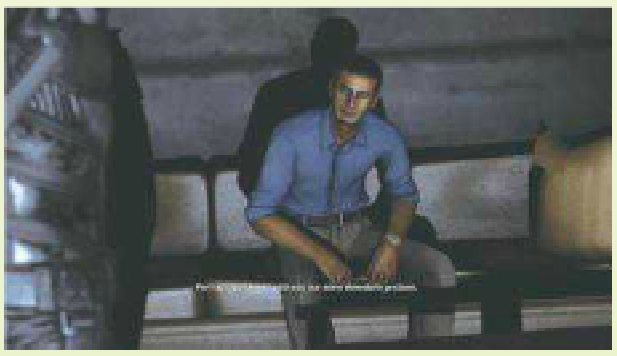


▲车库这里有电脑可以入侵。

进入后首先利用绳子降下，在网球场处有一个敌人需要小心。往右边的门来到车库，汽车边有一个敌人，另外一个则靠在左侧打电话，可以迅速解决。在敌人打电话的左侧有**电脑**可以找到。出去车库后，有一狗两人配置，按照惯例先干掉狗比较安全。到右边开门，进入后要求侵入安保系统。出去后需要切断电源，在另外一个门前有警卫巡逻，在他背对门的时候迅速干掉。餐桌位置和泳池楼梯位置分别有两个人，利用狙击干掉或者接近敲晕均可，但要小心在下方时被右边泳池位置的敌人发现。泳池下方有一人一狗，泳池另一边也有一个敌人在，需要迅速解决以免留下后患。来到小屋位置，会放出飞行器切断电源，只需要沿着电源线的路线前进即可。遇见走不过去的路就上升看看。可以利用电击炮麻痹敌人，到指定地点后自爆切断屋子电力。出门后会有两个敌人靠近，迅速解决后小心敌人的狗。**高价值目标**在平台上方，可以先攻占高处敌人的位置后迅速击倒敌人。进入右边的目标点会比较轻松。

一楼有三个敌人，由于距离比较远，所以很轻松就能击倒他们。建议从一楼楼梯位置直接攀着外壁，从右边潜入，这一层有四个敌人。继续往上，在三楼楼梯口双门房间有**情报碟**可以取得，不过楼梯口和门后各有一个敌人，要留心，这一层共有三个敌人，来到目标地点后爆破，发生剧情。

剧情后要安全带出Nouri，由于敌人也是特工级别的，因此不要掉以轻心。敌人第一波有两个敌人，很轻易就能解决。第二波有四个，敌人使用了烟雾弹，但由于他们会发出红光，等其中一个接近后解决，剩下的利用处决清除。接下来需要带着他从敌人那逃脱，由于暂时要抓住他前行，因此建议避开战斗，绕开敌人。到达快艇位置则需要和敌人硬碰硬，最后一波敌人有头盔，小心一些就没有问题。



TIPS 标记的方法有许多种，直接标记、黑暗中标记和声纳标记都可以。但最常用的应该是声纳标记方法。

Abandoned Mill

主线

剧情

在逼问出 Nouri 以及数据分析之后，发现现在 Engineers 都在伦敦，虽然没有抓住他们，但是发现了他们的名单和攻击地点，为了查明他们使用什么武器，Sam 开始跟踪。在集装箱内发现他们竟然打算使用神经类的攻击武器，为了能顺利追踪敌人，Sam 只好打开武器将追踪器放在里面，自己也不慎中招。但就在这时候，查到 Sadiq 就在这座工厂里，Sam 不愿错过这个机会，前往抓捕他。可惜敌不过毒素，被敌人抓住。

“让我来猜猜你的故事，你是美国人？哦不，你是某个神秘组织的吧？一个我不知道的神秘组织”。Sadiq 猜测出他们属于另外的一个组织。

就在千钧一发之际，Briggs 前来营救，为了保住 Sam 的命，失去了追击敌人的机会。这让 Sam 大怒。

流程



剧情后上岸，要小心远方的狙击手和左侧的狗，在靠近之前推荐先将他们解决。爬到指定地点发生剧情，到了平台继续往上，有一个狙击手站在楼顶。这时可以选择沿着楼顶走或者往左下前进，建议沿着楼顶走，视野会比较开阔。无论选择哪边，都要小心狙击手的攻击，这里有三个敌人。来到平台上方，往左边前进，也有一人和一个狙击手。可以先干掉狙击手，另外一个就会跑过来。接下来可以选择往下层，建议从窗外绕过去，敌人会不容易察觉。里面有一个敌人。继续深入,连续利用滑索往下。这层外面有四个敌人，目标处右边房子有两个敌人，其中一个还在放置侦查坦克。建议从上方跳下，迅速秒掉两个谈话的敌人后，解决剩下的敌人。这层的右边二楼有一个**情报碟**，可以从窗外沿着管道爬上去取得。在进入小屋处理两个敌人后前进。

走到屋子外面后，在楼梯处有一个敌人，可以从上方跳下解决，进入屋子后，沿着左边的分支前进，在靠右的房间内干掉敌人后往下，处理掉敌人后顺便这里有**电脑**可以入侵。门外正好有三个敌人在闲聊，其中一个是重装甲的敌人，因此要小心一些。沿着刚才他们闲聊的地方往右，来到目标地点。

剧情后需要在敌人没发现的前提下到达卡车，敌人的配置是一个重装备敌人和三个普通敌人，他们会朝着不同方向走。建议跳下后利用右边的管道攀爬到卡车上方，迅速到达目标地点后潜入。剧情后依然需要在敌人没发现的时候通过，建议先把灯给关闭，等敌人走过来时绕过去就行。过后就可以自由开枪了，进门会有一个**高价值目标**，但如果贸贸然上去会被远处的敌人发现。建议先爬到二楼解决视野较为宽阔的两个敌人，再绕回一楼干掉其余的敌人后，最后再抓住这个高价值目标。继续前进，前方有一个重装甲敌人，需要加倍小心。

潜入下水道，但先不要下去，下面有三只恶犬，先解决再说。往上前进之后即使到不了目标地点也没关系，会发生剧情，被敌人抓住。

再次剧情之后，需要和队友一起逃脱。由于武器都没有了，只能利用手枪和敌人周旋。这里的敌人都是特工级的人物，在一楼和前两批敌人对峙时，可以利用桌上的煤气罐让战斗变得轻松。二楼的战斗完成后，到楼顶结束关卡。



Special Missions

主线

剧情

美国国会将矛头指向了伊朗，认为他们支持了黑名单的行动。两国之间的矛盾越来越激化，眼看就在战争爆发的边缘。Grim 认为并没有证据证明伊朗支持黑名单的行动，但如果和总统申请潜入的话势必会被误读行为。他们决定在总统不知情的情况下，潜入伊朗的军事基地，取得黑名单的线索并阻止这场战争。为了能顺利进入，Sam 也只好动用一些恶劣的手段。可惜最终还是被将军算计，还好这边也留了一手。取得伊朗情报后，则是入侵和逃脱战了。

流程



■机关后面的小房子有情报碟。

威胁完将军之后，在不被任何人发现的前提下进入目的地。一共有八个守备，还是有点难度的。首先等到将军走到中间和守备交谈的时候，要耐心等待敌人走回去再冲到中间的石墩。在最后左拐进停车场前也有一个守备，不要大意就能通过。

进入停车场后有七个守备，穿过敌人利用滑索往下，之后就要紧跟着将军直到进门发生剧情。这时候最好装备夜视仪，先躲在上方后，等敌人通过再从大门逃脱。往楼梯到上层，最后的保险门需要敌人靠近才会启动。乘机进入通过，乘坐电梯来到上层，这里同样需要敌人才能开启大门，这里可以敲晕或者干掉敌人，扛着他的尸体通过。这里需要到中间去开启机关，不着急，上层有一个敌人，如果你在他通话的过程中干掉他，另外一个人也会跑上来。我们可以先来到机关后面的小屋子取得**情报碟**，然后从后面的通道下去，绕到第二个门开启后爬上目标平台，这里有两个敌人，随后开启电脑，会有一波敌人冲进来，包括一个重装士兵和三个普通士兵。和他们周旋还是干掉他们就交给玩家选择了。利用滑索迅速逃到一楼，需要注意的是敌人后方的门是有敌人把守的，最好先找到管道往下前进。



来到目标地点后继续前进，这里往左边，跟随重装士兵的步伐到左边，房间内有一部**电脑**可以入侵，往里面就能顺利到目标点，这里的门也需要利用敌人通过。进入后等待一会，大门开启，这里有三个普通敌人和一个重装敌人。惯例把标记用在重装敌人身上。出去后来到开始的花园，中央有两个敌人闲聊，左边还有一个绕着水池走，右边小路有**高价值目标**，等他走进小路再抓住他。过桥后，中间有个重装敌人，右边也有敌人，建议从左边的桥绕到目标地点。之后需要利用直升机保护 Sam 他们，小心别击中自家汽车。建议使用定向导弹解决。随后任务完成。

TIPS 标记系统非常使用，即使有时候不使用断罪系统，也可以使用标记来确定敌人位置。

Transit yards 主线

剧情

敌人策划在美国发动汽车爆弹袭击，为了阻止他们的行动，第四梯队再次奔赴现场。拆除了四个炸弹之后，本以为能抓住敌人发现线索，却被赶来的警察杀死，恐怖组织再次放出新的视频，他们表示将会加快攻击的节奏。

流程

开场后从汽车跑下大批敌人，干掉他们后可以先从外壁管道爬上另一层楼，上面有**情报碟**，随后到炸弹位置，进入下一部分。



▲开场后绕着右边外壁的管道能得到情报碟。

这是玩家需要扮演Briggs，风格和Sam完全不同，一路杀过去或者躲避敌人的攻击通过。

操作角色切换到Sam，需要去拆除第三个炸弹。往前能遇到第一个敌人，右边还有第二个，面朝目标地点有狙击手，由于这个狙击手是高价值目标，因此可以先放过他。先朝着开始的方向前行再慢慢绕到狙击手下方，敌人虽然比较多，但构不成威胁，需要注意的只是两个重装敌人，一个从狙击塔下方出来，一个在地图中间。如果一旦被发现，建议躲在车顶慢慢狙击。随后来到狙击塔抓住**高价值目标**后，轻松到达目标点。

或者从右边绕进入，直接到达目标点即可。这里面包车附近有四个敌人，分别是两个特工和两个普通敌人。上方的敌人可以不管，要小心上方的狙击手，右边有个特工。狙击塔上会有**电脑**可以入侵。接近目标地点会有两个敌人同时出现，建议先敲晕再处理普通敌人后，到达目标地点。

第四个炸弹切换到Briggs，往左走，先迅速干掉中间位置的敌人后把左边敌人干掉。直接登上狙击手旁边的梯子，近身处理掉敌人和狙击手后，从左边楼梯下，先处理重装兵后处理普通敌人，到达目标地点。



▲狙击塔位置有电脑可以入侵。

最后需要操作Sam在列车上追逐敌人，在中途有两个敌人劫持人质，顺利救出人质能解开成就。随后完成关卡。

Detention Facility 主线

剧情

Nouri提供了虚假的线索，被CIA囚禁在监狱里面，为了问清楚他真实的线索，Sam假装是囚犯混进其中。他历经了严刑拷打，终于说出他是Blacklist Zero专门派来提供虚假的线索，以混乱军方的。他还提到Sadiq已经知道了第四梯队和每个人的存在，以后Sadiq的目标除了美国之外，还有第四梯队。Nouri要Sam杀了他，因为Sadiq一定不会放过他的。

流程

开场后前进，剧情后潜行前进。门前有一个人，解决后不要贸贸然开门，门口有另外一个敌人。到接近出口的时候解决另外一个敌人。出去后到外面，小心有瞭望塔和敌人在，瞭望塔上有两个敌人，巡逻的士兵也有两个，其中一个还是重装甲敌人。沿着瞭望塔的管道爬到左边可以取得**情报碟**，顺着这条路走不会被敌人发现。走到目标地点后，沿着左侧跳下，进入前哨站。这里有八个敌人，我们可以躲在左边的石墩慢慢前进，从左边绕到目标地点安全许多，随后就能顺利取回装备。



▲这里的情报碟需要利用管道绕过去才能获得。

依然不能杀死任何一个敌人，绕过四个敌人之后，沿着窗进入屋子内部，这里有个小窃门，下方的四个敌人可以完全不用理会，直接利用管道和柜子顺着高处就能顺利离开。出去后帐篷旁边有个敌人，等待他走过左边之后迅速通过。在路中有只狗，利用电击枪击倒后迅速前往目标地点，中间的人只要迅速跑过，无视就是。

到了目标地点后往右边绕到二楼，这里有个狙击手，可以把他弄晕后下去。随后往右边前进，左边两个敌人在说话可以不用管，路中有一个敌人，可以从他身后绕过去。爬上围栏后，右边也有只狗需要提前干掉。爬上瞭望塔，继续往目标地点前进。这里需要小心敌人的X射线，在两个射线密集的地方迅速滑动到过去就没问题。会有一只狗扑上来，需要提前准备。到达目标地点后就能翻出去了。跑到海滩，任务完成。

回程后敌人来袭，右边有个**高价值目标**，可以先把他干倒。随后从右边绕到敌人身后，一共有四个人需要解决。解决这一波之后，会有另外三个人冲上来，提前标记好并迅速做掉。随后会有一批人坐车冲过来，由于敌人只会跑到前方，因此只要悄悄绕到他们身后就能秒杀他们。很容易解决。完成后返回飞机即可。随后需要对飞机进行掩护，有三批敌人，只要锁定敌人并使用导弹就能轻松完成任务。



▲类似越狱的情节让人大呼过瘾。

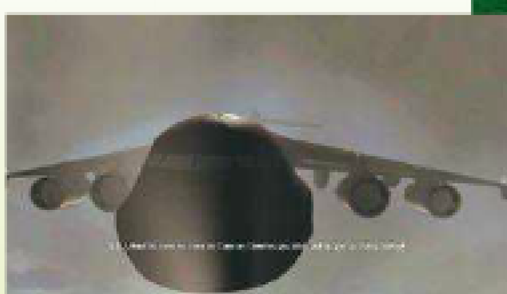
American Fuel 主线

剧情

飞机系统被敌人侵入，飞行员也被杀，飞机面临坠机危险。Sam决定先去把Kobin放出来，他说他能帮助Sam，于是Sam打算与他一起想办法将飞机复原，最终在Kobin的帮助下，飞机重启系统，恢复了正常。

流程

任务开始，这一部分需要在五分钟之内完成。前往囚禁Kobin的地方后，到停机坪将直升机推出去。卡住后往上，用枪打下两边机关让飞机掉出去。随后前往动力室关闭电源，关闭后到机头位置就算完成任务。



TIPS 站在空中的安全性要比在地上高得多，不仅不容易被敌人发现，而且有广阔的视野范围把握敌人的位置。

Lng Terminal

主线

剧情

这边才勉强恢复了系统，敌人已经发动了袭击，由于油工厂已经开始燃烧，如果不尽快解决将成为一个自然的炸弹。而工厂的系统被侵入，无法启动应急系统灭火。Sam 冒险潜入了正在爆炸的油工厂，成功解除了危机。也发现了 Engineers 的首领之一，在经历一番追逐之后，将敌人的首领之一抓住，他爆出 Sadiq 将会劫持国防部长。

流程

剧情后开始寻找敌人的首领，敌人每批都有四个人以上，没有正面交锋的必要。从左边直接绕着墙壁，冲到目标地点。进入工厂后，直接前进，可以发现平台有



▲干掉特工后在他身后能找到可入侵的电脑。

六个人，同时还有侦查迷你坦克在移动。由于平台上几个人站的比较远，因此可以轻易解决或者逃开。来到平台右边，将敌人干掉后有一台笔记本**电脑**可以侵入。

进入 04 仓库之后，顺着楼梯爬进管道，可以发现里面有八个敌人，上层四个，下层四个，下层其中一个还是**高价值目标**。先利用管道从左边下去，干掉一个敌人后，等待另外一个敌人靠近。干倒二层的敌人后，利用外壁跳下去，解决剩下的敌人，来到消防车附近即可。剧情后有一个相当隐蔽的情报碟，就在爆炸的大楼对面，玩家可以爬上平台后，沿着外壁来到屋子取得**情报碟**。

接下来需要恢复支援系统，顺着外壁来到控制大楼后，来到上层开启安全机关。

现在开始需要寻找敌人首领，到达目标地点后有四个敌人，都是重装甲的类型。建议从左边开启通道绕到二楼，直接到达目标地点，要开始追逐敌人首领，路上的敌人可以完全忽略或者顺手带走，千万不要停下脚步。很轻易就能抓住他。任务完成。



▲这里的情报碟比较隐蔽，爬上平台后沿着外壁才能拿到。

Site F

主线

剧情

虽然好不容易接通了和总统的通话，但总统认为情况在可控制之下，她已经派出三角洲部队包围了堡垒，将会和 Sadiq 妥协谈判，要让第四梯队返回。但第四梯队全员决定，要到丹佛展开最后的决战。尽管 Briggs 作为诱饵被他们抓住，但他们还是识破计谋，而国防部长忍受不了痛楚，只好将对方想要的资料给他们，Briggs 无奈之下，只好将主管杀死。但就在敌人没发现的时候，Sam 已经混在敌人之中，经历一番苦战，Sam 让 Sadiq 失去了行动能力。但 Sadiq 高呼他倒下了，依然会有十二场战争等待着美国。Sam 最终决定不杀死他，而是将他绳之于法。

流程

进入后从左侧进入，有一个重装敌人，小心对方的狙击手。到了目标地点后，可以发现上方有三个狙击手，外面有一个重装敌人。进入房子前要小心监控摄像头。进入后小屋内有三个敌人，包括一个重装敌人。这里要小心别被敌人发现，否则敌人会关闭笔记本**电脑**。等待一个敌人从侧面接近后干掉，利用处决迅速击倒另外两个人，可以回收笔记本入侵并且到达任务地点。随后沿着原路返回，到达目标地点滑下。这里需要灵活避开下方的激光。利用时间差，迅速移动到中间后躲在上方，等激光通过之后再慢慢移动过去即可，第二处机关需要把握上下平台的时间差，当激光靠近时就攀爬或者悬挂，慢慢移动到对面楼梯就能通过。

通过后需要从跳下平台，跳下平台后有一个敌人，来到通道，中间通道有三个敌人，右边两个平台也各有一个，小房间有一个专门放出侦查小坦克的敌人。一一击倒后前进。电梯到达时会有一个敌人出现，做好准备。迅速爬到电梯上方，绕到对面利用滑索下行。随后攀爬到指定地点，侵入之后往楼梯下去。要小心三条激光的移动。取得弹药后，虽然可以利用滑索往下，但是我们可以利用外壁爬到对面，取得**情报碟**并往下滑行。底层有八个敌人，并且都是特工级别的人物。可以利用诱饵将他们吸引过去后，跑到目标处。有一个重装士兵把守着，要小心。随后往大门右边，需要关闭三台电脑来停止开关。这里可以通道来前进，会安全许多。建议先前往 A 点，有一个制造侦查坦克的特工和**高价值目标**。放倒他们后，来到 B 点和 C 点，各有一个敌人在。中间通道还有不少敌人，不过因为实力很强，尽量忽略他们。完成后利用地下通道到达目标地点关闭所有的电源。

剧情后，转到 Briggs 这边，按照剧情将主管杀死后，切换回 Sam 操作，夺走敌人武器后迅速往前跑。最后需要与他来个一对一对决，由于他的索敌速度极快，因此需要在他转过身的时候迅速接近，他跑动的时候最好也能跟着他一起缩短距离。等靠近他后需要近身攻击，瞄准他的胸部来上一枪，朝着目的地走，与他搏斗的时候按下近身攻击的按键就能完成最后的任务。









Hawkins Seafort

挑战

在这一关不能给任何敌人发现，因此需要加倍小心。干掉入口处的两个敌人之后，来到 A 点附近，由于其中一个敌人带有头盔，建议还是将其暗杀掉之后迅速干掉另外一个敌人。打开右边的门，从外壁爬到上方可以取得**情报碟**，之后打开左边的门（就是有飞机的那个房间），迅速开枪将狗干掉，这里还有一个守备。从中间的门进入，到达 B 点，这里有红外线激光，需要小心通过，也可以找到紫色的开关，打掉即可，黑入 B 点的手机后，左边的第二个房间可以黑一部**电脑**，来到屋子顶部，用狙击枪的敌人有一个是**高价值目标**，水池旁边有两个敌人。完成 C 点任务后。之后可以通过原路返回，来到出发点即可完成任务。



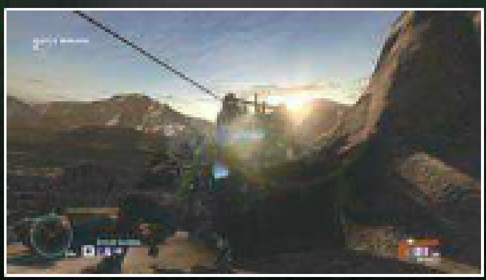
TIPS 要灵活使用雷达系统，看敌人的朝向可以决定下一步的行动。

Border Crossing 挑战



门口有三个人巡逻，接近A点的时候要小心门口的监控摄像头。A点屋子没有敌人，沿着楼梯爬到二楼有**情报碟**可以取得。来到B点，这里有三个敌人，其中一个带有头盔，还要小心C处敌人的狙击手。取得B点资料后，从左边小屋进入，有一个重装甲的敌人。到达楼梯口时，先不要上去，干掉一个重装敌人后，从楼下小屋进，里面有一台笔记本**电脑**可以入侵。由于这个房间的镭射线很多，要小心。到了笔记本电脑位置可以把镭射都关闭。到二楼，干掉另外一个重装敌人。从锁住的门旁边进入，避开镭射取得C点资料。随后爬山山道，要小心铁门旁边的摄像头。路上有一个**高价值目标**。到最后的位置需要开启声纳确定地雷位置，避开后到开始的地点，完成任务。

Opium Farm 挑战





第一部分在没被敌人发现的情况下需要干掉十一个敌人，如果被发现了需要干掉十八个。其中有拿盾牌和重装甲敌人在。开场后玩家可以朝着楼梯上去，这是一个有利的位置可以狙击敌人，中间那个圆形的地方有一个**情报碟**，敌人当中也有一个**高价值目标**。来到目标地点进入第二部分。

第二部分和第一部分类似，也是要干掉全部敌人即可。深处一个小屋子内有**电脑**可以入侵，建议本关采用狙击枪会比较方便。

Pakistani Embassy 挑战



需要在敌人的5波攻击中存活下来，在一开始的时候就能看到情报碟和**电脑**可以入侵，电脑在二楼，而**情报碟**需要从旁边的管道绕过去取得。每波敌人从十个到十五个不等，其中第三波开始还会有狗作为敌人出现，需要小心。建议利用场地和敌人周旋。

Fish Market 挑战



本关类似之前的Kobin关卡，第一部分要求干掉十一个人。开场有两个敌人在右边，左边通道也有两个人。往深处，有三个敌人扎堆，左边路上有两个，里面还有两个。建议先干掉外围的人之后，射击在光线处的敌人引人过来，一并解决就行。胡同内部，射击光线处敌人的位置有一台**电脑**可以入侵。

第二部分的公园处有四个敌人，往里面走有两个重装敌人和一个**高价值目标**。除此之外，其余的都是一般的敌人。建议进去后先利用狙击枪干掉敌人后，引起敌人注意，一网打尽。后面部分有一个大门可以作为掩护，难度并不高。需要注意的是**情报碟**在狙击手上方，也就是船的上边，因此要跑到该位置才能拿到。



"Hackers"Den 挑战

开场后需要注意中央的狙击手，满地都是地雷要小心。从左边进入，中间有一个敌人在路上，顺便干掉。下去后可以看到**高价值目标**和另外一个普通敌人在。可以迅速捆绑高价值目标后秒杀另一个敌人，从侧面的门到达A点。侵入后往上方平台前进，遇见激光阻挡的门可以扛着敌人的尸体走过去，按照这种方式到达B点，侵入。走到外围的一个满是激光的小塔，在进入A入口的附近位置，爬上去可以取得**情报碟**。到C地点位置，先通过布满激光的隧道后，干掉下方一个人，下方有一部**电脑**不要遗漏。利用中央平台爬上去，等敌人接近拉下来。之后开枪打掉两个监控器，敌人就会走过来，乘机干掉敌人。最后按照原路返回起点即可。





Swiss Embass 挑战

需要挨过五波敌人的攻击，开场后直接往右手边上去，取得**情报碟**。再跑进右手边，深处2楼有**电脑**可以侵入，不过要先提前打掉摄像头。前三波敌人比较好对付，由于都是从前门进的，可以站在比较开阔的位置狙击。第四波敌人从后门进，一定要拉好和敌人的距离。第五波需要先抓住两个高价值目标，尽量躲避在他们落单的时候解决，再杀完剩下的人即可。





Blood Diamono Mine 挑战

开始后上方有一个狙击手，下方有两个人巡逻，其中一个戴着头盔。从中间的楼梯往上爬，这里有四个敌人，干掉后往下方平台移动，有一个重装甲的敌人在，可以利用高处优势来暗杀，这里可以破坏摄像头，会有另外一个人跑来送死。右边的小屋子有**电脑**可以入侵。

第二部分开始有三个敌人在，沿着道路直走下去，到最后一个分叉口下去，注意有摄像头在。下去后有两个敌人。朝着没有摄像头的另一条路走，干掉下方的

TIPS 进行精确瞄准的时候也会被敌人发现和攻击，因此在使用的时候要留意自身的位置。

敌人后，到小房间干掉干扰和放出侦查小坦克的人。这样就可以使用声纳了，这里有**情报碟**可以取得。接着往下的道路，潜入前进，前方有两个重装甲敌人和一个**高价值目标**，建议先



把灯打掉会比较安全，因为那是重装甲敌人的必经之路。等他走到灯照射外的距离时干掉，然后高价值目标会闻讯而来，捆绑后干掉最后一个敌人就可以了。

Egyptian Embassy 挑战

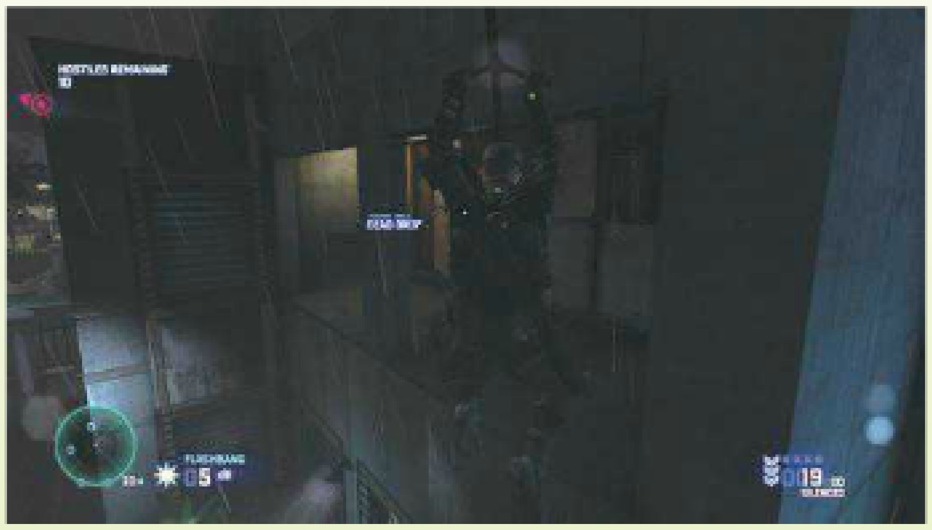
情报碟在左边的建筑物里，需要先从旁边的管道绕到广告牌位置，往下一点再爬进去，在沙发上就是。**电脑**则在正前方的门里，但是屋里有镭射线和监控在，一旦被发现电脑马上就会被毁。建议在第一波的时候不要被敌人发现，杀到剩下一个人的时候，扛起他的尸体，走



进去后马上放下，打掉摄像头再黑入电脑。这几波敌人没有什么特别的，到了第五波的时候需要抓住两个高价值目标，而且三个方向都有狙击手在。建议带上狙击枪，站在中央平台那狙击即可。

Russia Embassy 挑战

在一个小房间内有一部电脑可以入侵，建议以电脑为正面，躲在另一侧门，等待右边的敌人进入的时候干掉他，扛着他的尸体通过镭射线侵入**电脑**。**情报碟**虽然在对面楼，但是需要先爬上这层楼的上面，利用滑索滑动过去拿到。敌人一共有五波，最后一波也需要抓住两个敌人。这里推荐一种方式，在那情报碟和对面的楼之间穿梭前进，利用狙击枪先在平台上攻击敌人，等到敌人聚集起来的时候跑到拿情报碟的地方，来回穿梭可以利用优势轻易地击倒敌人。



Smugglers Compound 挑战

第一个场景中车后的两名敌人可以两人合力从高处跳下同时暗杀，此后前方左右各有两名敌人，再前面有包括一个盾牌兵在内的4个敌人。锁降后正前方有两个敌人，稍远还有一个带头盔的敌人，直接上前一一暗杀即可。左侧的河道和右侧的山坡上各有一个敌人，其中右侧山坡上的敌人可以爬到峭壁上从上方轻松解决。此后上桥，桥上包括**高价值目标**在内一共有五个敌人，此处建议一个人从桥下绕到后面前后夹击，全部解决后安放炸药，进入下一个场景。滑索过后进入一个村庄，正前方和右边各有一个狙击手，两个狙击手的楼下分别放着**情报碟**和**电脑**，非常容易找到，另外注意此区域有只狗在，建议优先解决。通过此区域后，两人交替使用UAV前进，此处徒步前进的人注意安全，引出敌人后可以标记好方便使用UAV的队友击杀，如果有机会可以换上把冲锋枪，因为完全是突袭所以无需担心暴露的问题。

Missile Plant 挑战

此关开头处强制潜入，被发现则直接任务失败，注意本关中每个通过场景的大门都是要两个人到齐才能打开的，所以推荐两人一起行动。第二个区域内有本关的**情报碟**，在场景中间的卡车的车厢上。本关需要注意的地方是河道里要小心地上的地雷，如果看不清可以打开夜视镜。翻过高墙后来到的区域刚进来时是没有照明的，此时迅速朝目标地点奔跑前进，速度快的话便能在照明恢复前到达大门。进屋后的战斗一共有四波，其中最后一批增援敌人中有一个带头盔的敌人便是**高价值目标**。屋内还有本关的**电脑**，就在第二次按开关的屋子里，非常容易找到。

Voron Station 挑战

本关的刚开始的区域内有两只狗，建议从左侧或右侧向前推进一点后将两只狗吸引过来击杀，没有狗的骚扰后无论是溜过去还是清兵都变得轻松很多。第二区域内的一个戴头盔的敌人是本关的**高价值目标**，另外本区域还有一个盾牌兵需要小心。第三区域刚进来不要着急往前走，左边的阳台上有**情报碟**，需要从爬左侧的黄色水管爬上去取得。前方基地有两条路可以走，一条是翻墙进入，另一条是右侧的一个水管，两人都到齐后按A准备，可以将后准备的人推上去。此后的战斗没有什么难点，当来到一个正门口对面就站着一个敌军的区域后，要从左边的管道走，从管道出来后左转屋内有一名敌人，不被发现的情况下解决这名敌人后便可在这个屋里左边的桌上找到本关的**电脑**。关底破门而入后两人会分别用手机扫描一名敌人的脸，此时用右摇杆控制准心的中心在敌人的鼻子附近即可快速完成扫描，率先完成扫描的玩家可以解锁成就“审问高手”。

Abandoned City 挑战

本关有许多狙击手和装甲兵，建议其中一人带上一把消音的狙击枪。关卡开始处有便许多狙击手，但只要贴边走就可以轻松绕过绝大多数敌人。到达索降的地方时两人要分开，左侧的视野更加开阔可以看到后半个区域内的两名敌人和一个狙击手，建议带狙击枪的玩家选择，另外本区域的战斗如果触发警报会引来大量敌军增援。汇合后开门，出门右前方的平台上有**情报碟**，通过前记得先爬过去取得。此后到达一个需要拉AB两个开关的区域，此区域中二楼的一名敌人是本关的**高价值目标**。经过消毒后躲过摄像头进门，本关的**电脑**就在正对面的二楼，也就是当前任务提示的方向的房间里，房间里还有一左一右两名敌人。在二楼大门集合后需要按顺序按4个开关，此时区域中敌人是无限的，尽量利用天花板移动，也可以一人吸引敌人注意另一人趁机按开关，全部四个开关按完后便不再刷人了，清掉区域内的所有敌人后即可通过。接下来的部分一人负责搬人另一人掩护，建议狙击手留下掩护队友通过后再迅速冲到平台上。最后在平台上的战斗一定要格外小心，此处如果死亡或读档的话会出现不刷新敌人的bug导致无法过关，如果遇到bug只能退出游戏从头再打一遍。全灭敌人后飞机到来，Briggs的全部合作任务结束。

TIPS | 系统有瞄准修正的，正确利用可以让战斗变得稍微轻松一些。

奖杯/成就相关

本作的奖杯/成就的设计非常巧妙，几乎与游戏的系统息息相关。因此玩家需要精通游戏的各项系统才能顺利达成全成就或白金。建议玩家先通关一遍，在通关的时候可以顺便将主线任务的收集给完成，将武器和伯拉丁升级到一定程度后挑战游戏的挑战任务并且收集。等到对游戏的系统、敌人路线和关卡设置都熟悉的情况下，可以选择最高难度并尽量全程潜入通关，解锁不杀人和最高难度通关的奖杯/成就。不过这两个奖杯/成就非常很难拿，建议放在最后完成。对于风格打法的关卡，可以不用先刻意完成，等到后期再进行挑战，其实在掌握了打法后不难完成，至于在线奖杯/成就的取得，在后文有所说明，就不累述了。大致需要20～40个小时才能全成就或达成白金。

Decorated Agent
白金/-

取得条件：收集其他奖杯（X360版没有相关成就）

Asset Retrieval
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Safehouse

Ambush Escaped
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Insurgent Stronghold

American Consumption Prevented
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成American Consumption

Terrorist Factor Turned
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Private Estate

Tracker Placed
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Abandoned Mill

Iranian Intel Retrieved
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Special Missions HQ

American Freedom Averted
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Transit Yards

Infiltration/Interrogation
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Detention Facility

Paladin Restored
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成Airtrip

American Fuel Engaged
铜杯/10G

取得条件：以任意难度完成LNG Terminal

4th Echelon Status Confirmed
银杯/30G

取得条件：以任意难度完成Site F

4th Echelon Commendation
银杯/60G

取得条件：以真实难度完成战役

4th Echelon Officer
金杯/100G

取得条件：完美难度完成战役

说明：这个奖杯/成就的难度可以算得上是数一数二的，由于该难度下敌人会迅速地发现玩家身影，而且给予玩家的伤害很高，声纳的范围也变小，因此建议在熟悉了游戏的关卡设计和敌人的配置之后再完成。

HVTs Secured
铜杯/10G

取得条件：捕获20个高价值目标

说明：高价值目标必须近战才能捕获，尤其要注意戴头盔的重要目标必须在没被发现的情况下背后偷袭才能捕获，而且目标一旦被杀死，就必须重新开始任务才能进行收集。此项收集要素必须通过当前存盘点后才会记录。

Intel Acquired
铜杯/10G

取得条件：收集24个情报碟

说明：取得后会立即算入收集列表里面，即使不完成关卡或者死亡也没有问题。

Data Security
铜杯/10G

取得条件：侵入23部电脑

说明：因为某些电脑有自毁程序，一旦被发现就会马上销毁，因此必须在潜入状态下收集。遇见有镭射线的地方，需要扛着敌人的身体通过。

Upgraded Gear Accessed
铜杯/10G

取得条件：为一把枪购买所有的升级

说明：进入游戏后立刻上楼找Charlie升级武器，开始给的70000便能将默认手枪升满，此后立即退出游戏读档重来即可。如果错过了开头的机会，则建议升级特殊武器中的十字弓，这把武器只有三个配件，而且第三个配件催眠弹更是不杀敌通关成就的必备武器。

C&C Optimized
银杯/20G

取得条件：完整升级总部

说明：和Grim对话后即可进入飞机升级菜单，由于游戏中的金钱并不难取得，要完整升级并不困难

Tactical Style: Ghost
银杯/25G

取得条件：在7个任务中精通幽灵风格

Tactical Style: Panther
银杯/25G

取得条件：在7个任务中精通猎豹风格

Tactical Style: Assault
银杯/25G

取得条件：在7个任务中精通突袭风格

说明：这三个成就要求在任意7个任务中达到目标分数，具体如何获得特定风格的分数请参考前文。进度可以在ShadowNet的Progress页或者Briggs处查看。推荐选择正常难度，因为正常难度是获得精通所要求的最低难度，更高难度下虽然杀敌获得的分数更高，但是目标分数也相应提高，可谓得不偿失。

Enhanced Lethality Demonstrated
铜杯/10G

取得条件：于14秒内使用处决击倒6名敌人

说明：选择Charlie的支线任务第一关Pakistani Embassy，难度选简单，装备全穿加护甲的。当到达第二波时，提前等着马路中间，敌人只会从左右两边的两个门进入，标好三个人后选择人较少的一边上前近战，等待被标记的三个人进入射程发动处决，然后迅速寻找下一个目标上前近战并标记另外三个人后迅速发动处决，靠着低难度和超高的护甲扛下来是没问题的。难点在于发动第一次处决后要迅速找到下一个目标近战攻击，然后在挨打的同时标记出另外三个敌人，多试几次就能成功。

Evidence Concealed
铜杯/10G

取得条件：藏匿5个尸体

说明：本成就是累计的，即使不刻意去拿在通关的过程中也会自热而然的解掉，如果想刻意去解本成就的话可以选第一关，击倒敌人后前面就是一个垃圾箱，将尸体抱起丢进去后读取上一个检查点重复即可。

Distraction Tactician
铜杯/10G

取得条件：吸引敌人过来，他们在调查时不被发现下击倒他们

说明：可以利用吹口哨等方式吸引敌人过来，然后绕到他们后边击倒或者离开一段距离用枪打倒即可。

TIPS 活用某些手榴弹可以让战斗变得轻松。

Tri-Rotor Functionality

铜杯/10G

取得条件：使用三翼小型无人机关闭一个安全装置

说明：购买三翼小型无人机并升级至第二级。建议选择第六关Special Missions HQ，在关卡开始的地方放出飞机，沿路飞向附近的一个摄像头，对着摄像头发射脉冲即可。

Hostile Shield Secured

铜杯/10G

取得条件：徒手击倒一名持盾的重装兵并取得他的盾牌

说明：在主线任务的Special Missions HQ中会遇到一名持盾敌军，击倒后捡起盾牌便能获得此成就。如果错过了可以选择Kobin的支线任务第一关Opium Farm，在开始不久的地方便有一个持盾敌军。注意此成就要求不被敌人发现的情况下击倒持盾敌军，强行杀死后即使捡起他掉落的盾牌也是无法获得此成就的。

Hostages Secured

铜杯/10G

取得条件：拯救Transit Yards中的人质

说明：关卡开始时带上升级满的十字弓和催眠手榴弹，到关底最后一个车厢时会有两个敌人抓起人质当挡箭牌，朝两人中间丢一颗催眠手榴弹或者冲两人一人来一发十字弓的催眠弹即可轻松解救人质获得成就。如果不介意杀人成就/奖杯的取得，直接利用处决或者瞄准射击都行。

ShadowNet Online

铜杯/5G

取得条件：取得ShadowNet的最新消息和挑战

Mission Footprint Zero

铜杯/10G

取得条件：完成的单人游戏的过程中不被发现

说明：低难度下可以轻松获得，即使暴露警告完全变白，只要这时迅速击杀该名敌人即可，只要暴露警告没有变红过过一关就行，熟悉关卡路线后并无太大难度，被发现只要读取上个存盘点依然可以获得此成就。推荐Safehouse和Airtrip关卡。

No Kill Option Engaged

银杯/50G

取得条件：不杀敌完成全部战役关卡

说明：不可以使用手枪等火器杀敌，不可以使用匕首近战杀敌，不可以将敌人从窗口或栅栏处拽下去。但是可以使用徒手近战击倒敌人，可以在徒手的情况下从高处跳下击倒敌人，可以使用催眠手榴弹和十字弓的催眠弹等Ghost风格的武器击倒敌人。每一关的完成情况可以在选择任务的时候按RB切换到第二页，第二项便是说明是否已达成本关不杀敌的目标。推荐装备催眠手榴弹和十字弓的催眠弹，遇敌就用催眠弹放倒，其实和用手枪打没多大区别，只是射程短了些，或者被发现了直接逃跑。

Combined Op Successfu

铜杯/10G

取得条件：与一名队友完成合作模式任务

Infiltration Operator

铜杯/30G

取得条件：完成全部Anna Grímsdóttir的支线任务

Extraction Operator

铜杯/30G

取得条件：完成全部Charlie Cole的支线任务

Combined Operator

铜杯/30G

取得条件：完成全部Isaac Briggs的支线任务

说明：他的关卡需要合作才能完成，单独一个人不联网的话是无法完成的。

Hunter Operator

铜杯/30G

取得条件：完成全部Andriy Kobin的支线任务

Elite Killing Team

铜杯/15G

取得条件：与一名队友进行双处决击倒一名戴头盔的敌人

说明：合作任务中经常会遇到戴头盔的敌人，标记好后两人靠近，敌人进入射程后会有进行双重处决的提示，队友同意后发动双重处决，可以直接干掉戴头盔的敌人。

Lead Interrogator

铜杯/10G

取得条件：在VORON Station基地中赢得合作模式

说明：VORON Station是Briggs支线任务的第三关，流程中会有一段使用手机扫描人质脸的部分，此时使用右摇杆保持手机扫描脸部，两个人中率先完成扫描的人获得此成就。

Support Ops

铜杯/15G

取得条件：在SvM模式中助攻队友10次

Lethal Versatility

金杯/100G

取得条件：在SvM模式中的每一个模式中都赢得一场比赛

Firearm Accessed

铜杯/15G

取得条件：解锁一个佣兵的轻机枪

说明：在购买了佣兵的自定义装备槽后，自定装备购买两把轻机枪中的任意一把。两把轻机枪都需要一个解锁币。

Personal Kit

铜杯/15G

取得条件：解锁一个自订的多人连线装备槽

说明：首先需要在SvM中到达5级，然后花100000元加一个解锁币购买一个装备槽。

Trusted Agent

银杯/50G

取得条件：在SvM中达到等级10级

Rated Hacker

银杯/25G

取得条件：一场黑名单或标准模式的SvM游戏中骇入一台主机

Rated Intel Courier

铜杯/15G

取得条件：在撤离模式中扮演佣兵成功携带情报返回基地

Rated Aggressor

铜杯/15G

取得条件：在上传控制模式中扮演间谍成功占领一个据点

Officer of the Day

铜杯/15G

取得条件：完成一次每日挑战

Seven Day Duty Shift

银杯/30G

取得条件：完成一次SvM每周挑战

说明：挑战可以在ShadowNet中查看完成进度，剩余时间等信息。

多人奖杯/成就刷法

本作的多人奖杯/成就最少只需两人就能全部拿到。"解锁币"从5级开始只要升级就能获得，10级时能累计获得14个，解成就/奖杯肯定是够花的了。

首先说每个模式赢一场，除Team Deathmatch外其他四个模式都可以单人开始游戏并获胜，方法如下：classic、blacklist、uplink control三个模式选间谍，就是下面的队伍，extraction模式选佣兵，就是上边的队伍。所有模式的数量设置都调成最少，speed选instant，之后开始游戏后直奔目标地点，达成后会换边，换边后按start暂停游戏，返回大厅，系统会判定为你获胜了。Team Deathmatch需要两个人，每边一个人，设置好获胜所需杀敌数最少回合时间最短即可。

在解每个模式赢一场的过程中，会将其他三个在特定模式达成条件的奖杯/成就解除。

十次助攻同样需要两个人，选Blacklist模式，Hack Limit为3，Hack Speed为Instant，两人都选间谍，去同一个终端机，两个人靠近站，一个人开始黑终端机，另一个人站在旁边获得助攻，重复10次即可。

单人刷等级的方法可以照着上面刷助攻的方法设置，选间谍黑完三个终端机，换边后就返回大厅再开，不算读盘时间一局大约1分钟左右，基本上一盘就能升一级，10级也就二十多分钟的事情。

TIPS 搜索情报碟时，可以利用声纳功能查看周围有什么可用的环境设施到达。



在《黑道圣徒3》显得疯狂的地方再加强个十倍，就产生了《黑道圣徒Ⅳ》。同样是不遗余力甚至是丧心病狂地恶搞其他游戏和电影还有各种娱乐产品，同样是夸张至极毫无逻辑但又自有一番妙处的剧情，同样是庞大的开放世界和丰富的游戏内容，如果你觉得《黑道圣徒3》已经令你爽得打颤，那《黑道圣徒Ⅳ》简直是爽得令人生活不能自理。还等什么，赶紧和我们一起去再次征服铁港城吧！

通关需 8 小时
达成完美结局需 14 小时以上
全成就 / 白金需 40 小时

文 稀饭　美编 心の永恒

多机种	黑道圣徒Ⅳ	Deep Silver	动作冒险
	Saint's Row Ⅳ		美版
	2013年8月20日	本地1人，局域网2人，在线2人59.99美元	
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上	

系统

操作

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LS	L3	蹲下
RS	R3	近战攻击
LB	L2	冲刺
RB	R2	使用超能力
LT	L1	瞄准 / 副攻击方式
RT	R1	射击 / 主攻击方式
X	□	上弹 / 长按为拾取枪械
Y	△	调查 / 乘搭载具
A	×	跳跃 / 长按为超级跳跃
B	○	长按打开武器切换栏
十字键←	十字键←	切换冲击波，双击为切换冲击波元素
十字键→	十字键→	切换重踏，双击为切换重踏元素
十字键↑	十字键↑	切换念动力，双击为切换念动力元素
十字键↓	十字键↓	切换增益，升级为切换增益元素
START	START	进入系统菜单
BACK	SELECT	进入 HUB 菜单

界面元素

1.生命值
2.耐力值
3.目前装备武器
4.目前激活超能力
5.超能力冷却槽
6.小地图
7.恶名度槽
8.同行伙伴
9.当前等级与经验值槽
10.奖励槽



创建你的人物

前作《黑道圣徒3》的一大特点就是非常详细的人物创建选项，其细致程度估计也只有同样选项丰富的《上古卷轴Ⅴ》能够胜过一筹，而《黑道圣徒Ⅳ》继承了这一特点，惟一令人遗憾的则是没有发扬光大，玩家能够自定义的地方基本上和上一作类似，缺乏新鲜感。

在玩家完成序章后就会进入创建角色界面，首先看到的会是9

©2013 by Koch Media GmbH



本杂志，也就是9个选项，分别对应主角不同种族男性和女性的默认形象，最后一项则是从网络上下载主角形象，如果玩家之前在本作的官网上选择了可供下载的人物，就可以通过这个选项导入到游戏中。选了其中一个形象后玩家就可以进入自定义界面，在这个界面中玩家可以对主角造型进行任何调整，所以其实选择哪个默认形象都没关系，反正都可以改。

第一级菜单中的选项分别是身体（Body）、面孔（Face）、头发（Hair）、化妆（Make-up）、个人特征（Personality）、角色画廊（Character Galley）和开始游戏（Star Game）。

身体



这一项目被细分为性别（Sex）、种族（Race）、身形（Build）、肤色（Skin）、印痕（Body Mask）、年龄（Age）和性别特征（Sex Appeal），大部分选项的名称都很直观，这里就不再一一说明里面的选项了，重点提一下身形、年龄和性别特征。

身形的调整界面是一个三角形，上方的角对应的是强壮（Strength），左下是苗条（Skinny），右下角是肥胖（Fat），玩家用左摇杆控制光标停留的位置就可以决定角色身体在这三种属性里所占的比例，从而影响角色的身形。身形会影响角色穿衣的美观度，对女性角色来说，身形还会影响性别特征能够达到的尺寸，如果想要做出一位性感女神，各位绅士除了要在性别特征上下功夫，也要记得在身形上进行微调。

年龄默认是0，其实影响到的是角色身体的皱纹程度，如果玩家用的是女性角色那建议干脆不要调，因为哪怕是青春洋溢的18岁角色脸上也会出现颇为深刻的皱纹了，估计没法入各位玩家法眼。至于男性角色，如果是为了增添一些沧桑和坚毅感，可以适度调整一下年龄增加一点皱纹。

性别特征对应的是什么各位玩家一调就懂了，其作用对于男性角色来说基本没有意义，一来是调整到最大也看不出什么效果来，二来是大部分裤子根本不对应男性特征显示，所以除非玩家愿意让自己的角色没事就穿着底裤乱晃，不然还是放弃这种恶趣味吧。女性角色的性别特征调整效果拔群，但是请记得，调整到最大值的版本因为实在太占空间，在游戏中会出现很多很囧的情况，例如把衣服的贴图撑出有棱有角的边沿又或是做某些动作时手和其他物品直接穿进了欧派里面，比较倒胃口，所以各位玩家最好按照人体比例和身形的特点来调整。总体而言，角色本身越靠近肥胖，性别特征的效果就越夸张，而如果越靠近苗条效果自然就越低，在强壮身形上的效果则介乎于两者之间。

笔者用的是和上作一样的最强壮体型配最高性别特征，效果比较重口味，需要配搭合适的衣物和武器才能够产生好的效果，建议审美偏日式的玩家直接选用默认的白人女性来调整，她的身形本来就是调成最苗条，配搭高露出度的服装时效果不错，性别特征也可以放心往高地调，就算达到最大值看起来也不是特别夸张（相对其他身形而言）。而如果审美偏美式，采用三种属性平均分配或介乎于强壮和肥胖之间的体型都可以，前者看起来比较健康，配搭运动型的装扮效果相当惊艳，后者偏向肉感，但因为强壮属性的存在，身体曲线很明显，配搭一些挑逗性的装扮看起来会相当性感。要注意的是，这两种身形调整性别特征时效果都相当夸张，所以不宜调得太高，在65–70左右效果就已经相当明显了，当然玩家也可以再往上一些来满足自己的个人口味，而且不需要太纠结这一点，毕竟如果实在不满意，是可以在游戏中去整容医院改的。



面孔

这一项目被细分为特点（Features）、头部（Crown）、前额（Forehead）、眉毛（Brow）、眼睛（Eyes）、眼球颜色（Eye Color）、耳朵（Ears）、颧骨（Cheekbones）、鼻子（Nose）、嘴巴（Mouth）、下巴（Chin）和颚部（Jaw）。

相比起简单直观的身形调整，这一部分的调整不但细致而复杂，还需要玩家对人脸结构的美感有一定的认识，加上这里面有太多个人品味的差异，笔者就不献丑乱推荐了。对于没有太多心思去调整脸部细节又或是捏脸无能的玩家来说，稍微调整一下眼球颜色即可，因为这里面还包括了竖瞳孔的形状和无瞳孔的眼球，如果玩家想做出来一个恶魔人或曼哈顿博士之类的角色，记得来这里瞧一瞧。

头发

这一项目被细分为发型（Head）、胡子（Facial Hair）和眉毛（Eyebrows），不过内容可没有面孔那么复杂，就是一个个预定的模板单独选，所以各位想要进一步美化自己角色又不太懂美学知识的玩家（例如笔者）都可以来这里瞧瞧。

其中发型部分基本和前作差不多，但多了一些新的发型，不过日系萨玛特式发型和繁复的萌系发型基本上还是没有，都是以传统的美式发型为主，所以审美偏日式的玩家们只能辛苦一点凑合一下啦。值得一提的是，眉毛的形状和颜色对于角色的外貌影响颇大，各位玩家不妨多尝试不同的眉毛形状带来的效果再决定用哪一种。



化妆

这一项目被细分为眼线（Eyeliner）、眼影（Eyeshadow）、腮红（Cheeks）、嘴唇（Mouth）、脸部整体（Entire Face）、附着物品（Items）和指甲（Fingenails）。

真正的女神不需要化妆，靠素颜就可以战翻一切——哪怕是偏向日式审美的玩家，如果还抱着这种想法那也未免太天真了，美丽这种东西还是要通过修饰才能够真正呈现出来的，所以如果想要让你的角色脸容变得尽善尽美，就在这个项目中多花点功夫吧。

不过话说回来，这款游戏毕竟是男性向的，所以化妆这一部分的选择相对较少，相信女性玩家们就算是看得上这款游戏也是不会对化妆部分的内容感到满意的。但这对包括笔者在内的一群根本没啥化妆知识的大老爷们来说倒也够复杂了，一个搞不好角色就会被毁容。这里个人建议要在眼线、眼影和腮红上面下功夫，而且只用最淡最保守的类型，不要试图搞烟熏妆或者朋克造型，一个把握不好就变非主流了。最后值得一提的是，附着物品里有嘴角流血的造型，如果玩家想要将自己的角色打造成一个吸血鬼，是个不错的配件。

个人特征

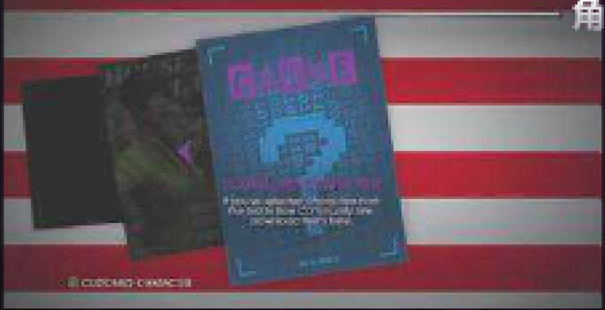
这一项目被细分为语音（Voice）、庆祝动作（Compliment）和挑衅动作（Taunt）。

其中语音有三个男性版本和三个女性版本，最后一个语音在前作中是特色的丧尸语音，在本作中被改成了著名演员和配音者Nolan North的专属配音。他的最有名配音游戏角色是大家熟悉的“《未知海域》系列”主角德雷克，同时他也一直在为“《刺客信条》系列”的现实世界主角达斯蒙献声。而且要说起来，他和丧尸有有点渊源，因为“《COD》系列”的丧尸模式中，他一直在为四小强之一的Edward Richtofen配音，相信他的声线对各位玩家来说肯定充满了吸引力。

除此以外，男性版本声音中的一号声音，是由最近大红大紫的帅哥Troy Baker所配，他在今年就为《生化奇兵 无限》的主角布克和《最后生还者》的主角Joel配过音，年底还将在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中为小丑配音，要是正好有玩家是真饭，就记得要选这一套语音哦。

至于庆祝动作和挑衅动作，玩家可以按照自己的喜好选择，如果玩家用的女性角色特征太“明显”，记得不要选一些有手臂划过胸前的动作，不然角色的手会在划过胸前时穿欧派而过，非常惊悚。

角色画廊



这个功能需要网络支持，和之前的下载角色一样，就是前往网络选择玩家想要的形象直接套用，适合喜欢偷懒的玩家。

开始游戏

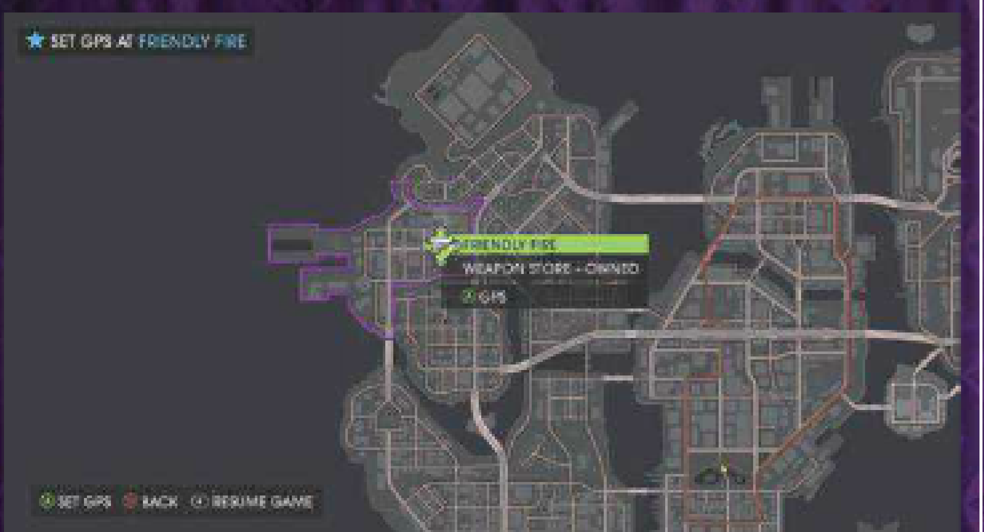
设定好角色外观后，就用这个选项开始游戏吧！

HUB界面功能一览



地图

最基本的功能就是查看地图，同时地图上会列出各种玩家可互动的元素，包括能够游玩的小游戏项目，各个商店所在的位置，需要占领的目标和往来现实和虚拟世界之间的大门等等，在完成马特的支线任务后，玩家还可以在地图界面直接看到各项收集品所在的位置。



任务

玩家最常用的界面之一，最顶部的一项就是主线任务，下一栏是支线任务，最后一栏则是查看挑战和查看完成的任务。本作的所有任务都会在画面右方列出一个个步骤，玩家可以在完成一个步骤后改为追踪另一个任务的步骤，比单纯粗暴地追踪任务要更细致一些。本次攻略中将不会提及除忠诚任务（Loyalty Quest）之外的支线任务，因为这一类支线任务其实就是各种小游戏项目的大集合，将会指引玩家攻略各种小游戏，并最后回到队友处领取奖赏，而且玩家甚至可以不接任务直接去玩对应的小游戏，等最后全部完成后一次过找队友们交任务即可，所以也就不再赘述了。

超能力



本作新增添的元素，基本上只可以在虚拟世界中使用。超能力使用数据簇（Data Cluster）作为资源强化，其强化项目则是随着角色的等级提升而逐步解锁，所以这个系统本质上和下文要提到的升级系统是差不多的，就是使用的资源和强化的项目不一样而已。

超能力共有八种，都是随着主线流程逐步获得，其中界面的右方四种超能力算是“被动”超能力，因为它们基本上是依附于角色原有的动作生效或是在这些动作之中派生而出，而左方的四种超能力就是主动超能力，需要玩家选择并使用超能力键来释放，还有元素这一设定，不同的元素会改变主动超能力的性能，例如冰冲击波可以封冻敌人并使其在被冰封时受到的伤害增加，火冲击波则会燃烧敌人，并令弱小的敌人陷入恐慌状态。详细的超能力效果列表如下。

主动超能力性能一览

超能力名称	元素	效果
冲击波（Blast）	冰	封冻生效范围内的敌人，并且使他们在破冰前受到的伤害提高，对飞行敌人有特效
	火	造成大威力伤害并燃烧敌人，令弱小的敌人陷入恐慌状态，对非有机体敌人几乎不产生燃烧效果
	思维控制	产生大范围的数据流，让受影响的敌人倒戈为玩家而战
念动能力（Telekinesis）	原力	在投掷目标时对其造成额外的伤害
	电	在举起目标时持续对其造成伤害
	吸血	在举起目标时持续造成少量伤害并吸收目标生命值
重踏（Stomp）	岩石	在踏击地面时产生飞石，造成额外伤害并击飞敌人
	重力	在踏击地面时产生反重力场，将受影响的目标悬浮在空中
	压缩	在踏击地面时产生压缩力场，将受影响的目标变小并令其陷入恐慌，对非有机体几乎无效
增益（Buff）	火	在持续时间内让身周带有火焰，令进入范围内的敌人燃烧，并令武器攻击附带火焰燃烧效果
	电	在持续时间内让身周带有电流，令进入范围内的敌人触电，并令武器攻击附带闪电链击效果
	冰	在持续时间内让身周带有冰霜，令进入范围内的敌人冻结，并令武器攻击附带冰霜封冻效果



被动超能力性能一览

能力名称	效果
超级冲刺（Super Sprint）	让玩家能够以极高速移动，耗费耐力，但可以撞飞大部分触碰的目标并对其造成伤害
超级跳跃（Super Jump）	让玩家能够跳几层楼高，并获得在垂直墙面上不断往上跳跃的能力，蓄力时间越久跳跃高度越高
空降攻击（Death From Above）	发动时可以通过耗费耐力在空中静止并瞄准地面目标，然后朝着目标冲刺，砸击地面造成范围伤害，发动时高度越高威力越大
原力护盾（Force Shield）	冲刺或空中冲刺时获得短暂的护盾，阻挡敌人的攻击



升级

上一作就存在的内容，其项目为强化玩家在游戏中方方面面的表现，从最基本的生命值、弹药数量和徒手攻击强度到帮派成员所用武器、车辆搭载氮气和用金钱直接购买经验值等等，虽然因为本作的故事发生在虚拟空间中，所以有一些强化项目消失了，但总体来说这个强化系统还是游戏中最重要的成长系统，玩家记得要预留一部分金钱投资在这里面，好让自己的角色在游戏中的表现更令人满意。

升级被细分为九个项目，其中活动内容（Activites）和自定义选项（Customization Items）的项目都是随着游戏流程和玩家自己接触各种小游戏而解锁，无法购买，其余七个项目中的内容既有可购买的，也有随流程进度和支线任务完成而赠送的。这七个项目按顺序分别是基础能力（Abilities），生命值（Health），伤害抗性（Damage），战斗（Combat），车辆（Vehicles），帮派基础能力（Gang Abilities）和奖励（Bonuses），其强化内容都是与项目名称相关的内容。个人建议优先提升生命值和伤害抗性，毕竟本作当中战斗中不能够自然回血，只能够靠拾取杀死敌人后掉落的生命恢复道具来补充，而那些强大的超能力都有冷却时间，所以如果玩家没能在等待冷却的时间内顶住敌人的攻击，那就算其他方面再强也是不堪一击，只有生命值上限和伤害减免能力才是硬指标。当然，后期通过足够的强化，许多超能力会变成清场神技，这时候伤害减免就没那么重要了，但因为这已经相当后期的事情，前期各位玩家还是请以保命为上吧。

音乐



因为本作存在能够飞檐走壁的超能力，车辆载具的重要程度已经降到了冰点，所以玩家无法收听车中的音响，但如果取消掉作为系列特色的电台，玩家们肯定得闹革命，所以开发商聪明地把音乐整合到了HUB界面中，玩家平常可以直接在武器切换栏中换电台，而HUB中的音乐选项则有电台（Radio）和混合播放表（Mixtape）两项，前者的功能是选择关闭或激活电台，如果玩家对于某个电台的音乐不太感冒，就可以在这里关闭掉电台，这样当玩家在武器切换栏中更改电台时，这个电台就不会出现，避免误选。而混合播放表则是DIY精神的体现，玩家能够直接进入每个电台查看它们播放的每一首歌曲，然后把选中的歌曲放到画面右方的播放列表中，游戏就会按照玩家自定义的顺序来播放这些歌曲，选择的过程完全是随意的，不限制对应电台和风格，玩家爱怎么组合都行，不过一首歌只能选一遍。

摄像

这一功能需要对应网络。在联网的情况下，玩家可以在这里开启截图模式，然后就可以通过长按BACK键/SELECT键截图并上传到本作的官网上，分享给朋友。鉴于过程太过曲折，个人只建议那些实在搞不到截图卡和任何类似设备的玩家尝试一下。

呼叫

前作就有类似的功能，这次的呼叫效果也差不多，只不过因为故事发生在虚拟世界，所以无论是同伴还是呼叫的车辆都不是远远地驶来，而是干脆原地传送出现，倒是比前作还方便一些。

呼叫项目中能够呼叫的对象会随着流程进行而增多，升级项目和支线任务也会奖励给玩家一些呼叫选项，例如呼叫圣徒帮支援和让黑客插手来迅速消除恶名度等等。当然，这个项目最重要的功能还是呼叫同伴，让他们协助玩家战斗。玩家自己有三个同伴名额，每呼叫一个同伴都会占一个，满了之后就呼叫不来同伴了，不过圣徒帮支援和车辆支援还是能够继续用的。

最后提醒一下，本作当中完成了忠诚任务后对应的同伴都会变成超能力版本，虽然AI很差，但起码战斗力远高于一般同伴，有条件的情况下，起码要带一个在身边。

缓存

类似于前作的收益项目，只不过这回玩家收的不是保护费，而是虚拟空间中的缓存。在玩家获取缓存收益时，游戏会列出每一项收入的来源，一般来说前期收益非常贫瘠，因为各种收入项目都尚未开启，而玩家在游戏中的大部分行为都可以提升自己的缓存收入，例如夺得占领目标，黑掉商店，开启小游戏项目等等，每一次收益都需要一段等待时间去累积，但不是特别长，而且就算时间到了没有提取收益也没关系，系统会把其累计起来，当玩家想起来要去收取时，就可以一次过拿走所有累积的收益。这个项目是玩家的稳定资金来源，每次做完任务都都要记得打开HUB拿取一下收益，可以提高获取升级强化项目的速度，并且更快地把武器改得更强更猛。

额外内容

这一项目有两个内容，先说后一个"人物状态"（Stats），就是沙箱游戏中常见的各种统计项目，像是游戏时间，完成任务数量，获得经验值数额等等。游戏本身有统计系统，玩家的某些行为达到一定数额后会弹出通知，但玩家也可以直接来这里查看。一些数值事关成就/奖杯获取和挑战完成，比较在意进度的玩家可以多多关注。

前一个是"作弊"（Cheat）选项，本作有许多官方的作弊手段，不过先要提醒一句，一旦开启任何作弊内容，就无法取得任何成就/奖杯，并且会关闭自动存档功能，玩家如果想要重新获得成就/奖杯，只能读取之前的存档。有部分作弊码甚至会直接作用于整个存档，玩家除非开新档，否则无法脱离作弊状态，也就是一直无法取得成就/奖杯，所以使用之前请三思。



这个界面中一开始只有一项，就是"增添作弊码"（Add Cheat），但在这里输入作弊码并不是激活作弊，仅仅是解锁对应的作弊选项而已，玩家必须再选择对应的作弊选项，点击开启或点击使用才能够令作弊生效。下面会列出目前已知的全部作弊码，再提醒一次，使用作弊码有风险，请三思。

作弊码一览	
作弊码	功能
supertk	解锁念动能力
superstomp	解锁重踏
superblast	解锁冲击波
superbuff	解锁增益
superdfa	解锁空降攻击
nosupermove	关闭超级冲刺
nosuperpowers	关闭所有主动超能力
fryhole	所有尸体瞬间升天
cheese	瞬间获得十万金钱
runfast	超级冲刺不耗费耐力
goodygoody	立刻清空恶名槽
isquishyou	任何车辆都获得能碾压过其他车辆的性能
notrated	每个玩家杀死的敌人都会爆炸
goldengun	每一次武器攻击都会秒杀敌人
repaircar	瞬间修复车辆损伤
letsrock	立刻获得一把拥有全部自定义外观的武器
givehovercar	车库中增添一台外星人悬浮车

作弊码一览	
作弊码	功能
givehovertank	车库中增添一台外星人坦克
giveufo	车库中增添一架飞碟
unlockitall	解锁并获得除超能力外所有升级强化项目
slowmo	游戏进入慢动作状态
fastforward	游戏进入加速状态
givetrouble	车库中增添一架外星人小飞行器
givemonster	车库中增添一台大脚怪车
ascii	游戏进入 ascii 模式
nowardens	恶名槽蓄满也不会引来监察者
instantwarden	疯狂地刷新监察者
mascot	所有路人变成吉祥物装束
hohoho	所有路人变成性工作者装束
insanecity	所有路人疯狂彼此攻击
evilcars	所有车辆都试图撞击玩家
noglitchcity	游戏中不再有场景失真的特效
bigheadmode	游戏进入大头模式



▲ascii模式严重暗狗眼，好孩子别乱开！

小游戏玩法一览

严格来说，这些内容应该被叫做活动内容（Activites），但它们本质上就是把游戏中元素抽离出来，单独设立一个规则和场景，供玩家去挑战，所以颇有些游戏中的游戏的感觉，就直接叫做小游戏吧。玩家把地图的显示选项改为Activites，就可以看到整个场景中的小游戏数量，这些在地图上用蓝色图标表示的项目在实际游戏世界中就是一个浮空的蓝色光标，玩家站在上面就会出现调查键，按下调查键就会立刻开启小游戏。

游戏中共有40个小游戏，种类是10种，不过并非是每个种类都正好有4个小游戏，有的多有的少，而且一开始并不是所有的小游戏都可以玩，需要随着游戏进程获得各种对应的能力后才可以逐步开启。同种类的小游戏之间存在着难度分别，关卡设置也不一样，建议玩家们先从EASY难度的小游戏入手，掌握规则和诀窍后才挑战高难度，可以省下不少重新尝试的功夫。下面将介绍每一个小游戏的玩法。

●超级冲刺赛跑（Blazin）

原名是个自创词，这里以游戏内容来意译，玩法就是玩家按照提示在用城市本身构筑的跑道上赛跑，挑战最短时间。奔跑期间玩家需要一直按着冲刺键，同时需要留意GPS标记，不要跑错方向，有的时候赛道甚至会要求玩家用超级跳跃跳上高楼或跃过一大片障碍，记得看好跳跃提示提前蓄力。赛道上有三个关键元素，绿色的小球是加速球，每拿到一个球玩家的奔跑速度就会提升，最高可以达到100%。巨大的蓝色光球是检查点，上面有箭头指示接下来跑的方向，接触后会奖励玩家7秒额外的奔跑时间。最后的红色光束是防火墙，玩家如果碰到就会被扣除时间，而且速度也会下降，所以在奔跑途中记得要避开。



这个小游戏是有评价系统的，玩家最起码要取得铜牌才算是通过，如果时间完结后还没完成赛事或成绩低于铜牌的要求则算失败，银牌对成绩的要求会高一些，金牌则是最高。之后的小游戏都是沿用这一评价规则。

●超能力格斗俱乐部（Fight Club）

顾名思义，就是让超能力者们进行搏斗的小游戏。在这个小游戏中玩家会被关在特殊设计的竞技场中，只能凭赤手空拳和自己的超能力来对战各种有着特殊能力和强大武器的敌人，每一波敌人的能力都不一样，将他们一一击败后还会有BOSS登场，击败BOSS后就可以赢下比赛。因为玩家不能使用枪械，而超能力往往有冷却时间，所以很考验玩家的对敌策略和对超能力用途的理解深度，而除了靠超能力组合效果来克敌制胜外，别忘了拳头的攻击力也是很高的，要是有需要就直接用老拳配合超能力把敌人给揍趴在地吧。



这个小游戏是继承各种超能力升级的，所以玩家不妨等流程进行到后期，超能力性能变得非常强大后再来挑战，会比初期轻松得多。这个小游戏也有评价系统，评判的标准是玩家击败敌人所需的时间，时间越短评价越高。

●诈骗（Fraud）

前作中就有的搞怪小游戏，玩家需要在交通繁忙的大路上使用射击键故意做出摔倒动作，碰撞车辆，以榨取天额的赔偿金。在本作中，这个模式里允许玩家使用超级冲刺和超级跳跃两种超能力配合摔倒使用，所以诈骗金额要求也大幅上升，难度一点都不比以往低。这个模式的诀窍就是玩家被撞得越狠，被不同的车辆撞得越多赔偿金额就越高，所以玩家不需要吊死在一台车上不断蹭，而是可以尝试被来往的车辆各种撞，被撞得够狠时角色的浮空时间也变得很夸张，使得玩家有足够时间调整方向，让角色再撞上另一台车，维持连锁。一旦角色落地并不再能够滚动，就算是连锁结束，金钱开始结算，所以玩家的诈骗诀窍是一定要尽量不让角色落地。同时虽然游戏有限定诈骗的区域，但只要保持自己在连锁当中，被撞出了诈骗区域金额也是照样算的，所以不必太介意，只要不被撞得太远搞得回不去诈骗区域就行。



这个小游戏有评价系统，评判的标准是诈骗金额的额度，骗得越多评价越高。

●大屠杀（Mayhem）

这个模式前作就有，目标极其简单，就是大杀特杀，杀得越多炸得越多越高分评价越高，这一点在本作中也一样，只不过因为玩家现在有了超能力，所以要求也变高了。在这个小游戏中，玩家通常会拥有无限弹药的枪械甚至是没有冷却时间的超能力，目标就是在规定的区域内尽量造成巨大的破坏，产生足够大的损失金额。视乎武器配置的不同，这个小游戏的难度也不同，但和其他小游戏一样，这里是可以继承武器改造还有超能力强化的，所以如果玩家觉得前期实在没法创造好分数，不妨先强化一



下自己的武装和超能力然后再来挑战，说不定就会发现过程变得异常轻松了。这个小游戏有限时，如果在时间结束前造成不了足够的破坏就会挑战失败。同时记得游戏有连杀奖励，只要一直杀就可以不断让奖励的金额堆叠，直到连杀的速度赶不上连杀槽下降的速度才会进入结算阶段。

●机甲大屠杀（Mech Suit Mayhem）

就是大屠杀的机甲版，不过和其他载具版的大屠杀一样，这个小游戏也有一些击杀目标，在地图上以红色标记显示。但因为毕竟是大屠杀，所以玩家除了击杀目标外，杀其他无关要紧的人和破坏其他载具也一样算钱，而且也有连杀奖励，所以目标并非是必杀不可。比起其他载具，机甲不但动作灵活，而且武器威力也大，所以要达成金评价难度很低，只要记着不乱按激光炮，留着对有大量市民和车辆出没的地方轰即可。



●元气猫大投篮（Prof.Genki's M.O.M）

原名意思比较不和谐，这里就意译了。正如标题所说的那样，这是个有点诡异的投篮游戏，玩家使用的是念动能力去投，而被投出去的则是三种东西，粉红色框对应的是各种元气猫游戏中的吉祥物头部气球，同样是大大的粉红色，玩家应该不会认错，绿色的框对应的是活生生的人，死的不算，玩家随便抓个路人甲丢进去就行，但记得坐在车子和摩托上的不算，蓝色的是丢车子，什么载具都可以，上面坐着人也没问题，直接对着一甩就是。游戏的目标就是在一个区域按照要求就地取材，把对应的东西投进场景中的几个不同颜色的框当中，解决后立刻跑去下一个地点，重复这个步骤，直到所有地点的所有框都被投进对应的东西为止。游戏有评价系统，玩家所花的时间越短，评价越高。

因为在进行游戏途中会有穿成吉祥物的路人前来骚扰，所以玩家的人资源和车资源是绝对不缺的，倒是因为框的位置太刁钻而导致投篮不成功的情况屡有发生，还有也会遇到附近恰好没有吉祥物气球的情况。前一种情况建议升级念动能力，然后配合超级跳跃从空中投篮，后一种就只能多记记哪里有气球，输了下回就早点去找。同时，玩这个游戏还有个心得，如果框离玩家不远，玩家是可以在投出目标后，看到其穿过框就立刻再发动念动能力将其吸回来，这样既投了篮又没有丢失要投的东西，就可以一个当几个用。后期某些框位置很远，要用这招记得要把念动能力的捕捉距离给强化一下。



●裂缝挑战（Rift）

这些裂缝是后来变成CID的AI留下的虚拟世界缺口，虽然每一个都叫裂缝，但内容并不完全相同，分为三种，平台裂缝挑战（Platforming Rift）就是挑战平台跳跃，每一个平台都有中心区域和边缘区域，玩家跳上去后落点越靠近中间，得分越高，而最终得分越高，评价越高。这个挑战是有限时的，但和成绩无关，玩家只要在时间结束前经过所有平台即可。如果玩家的超级跳跃和超级冲刺强化得够多，要拿金评价是很轻松的。

第二种是竞速隙缝挑战（Speed Rift），看起来有点像是本作的超级冲刺赛跑和前作的电子世界竞速的集合体。在这个小游戏中，玩家是自动奔跑的，所以只需要操作角色移动和跳跃即可，在玩家的奔跑路上会出现障碍，碰到就会降低速度，但拾取到的各种数据球则可以填充加速槽，最高能到达100%，玩家随时可以按射击键启动，之后角色会以平常两倍的速度快速移动。游戏本身的目标就是竞速，越快越好，玩家也不必纠结于一定要让加速槽到达100%，不满也可以启动，同样会有两倍加速，只是持续时间比100%要短而已。除了障碍物，游戏中还会出现需要玩家跳过的巨大空隙，如果觉得来不及蓄力跳，记得要在跳之前紧急开启加速，可以获得更远的跳跃距离，紧急关头可以救玩家一命。



第三种是念动力隙缝挑战（Telekinesis Rift），玩家需要先到达指定地点，然后用念动力吸取一个数据球，投向和其同色的屏障，命中就会削减屏障的生命值，打破所有屏障就可以前往下一个地点。但玩家会遇到两个难点，第一是屏障的颜色会定时切换，这时候颜色不同的投球就没法造成伤害了，第二就是投到屏障上的球会引来一个投球反击，而如果玩家没接住，就会被炸倒在地，影响效率，所以不需要疯了似地猛投球，算好回球的时间差一来一回地接着打才能够快速地消灭屏障，如果玩家动作足够快，就可以拿到高评价。

●坦克大屠杀（Tank Mayhem）



前作就有的小游戏，不过这一作变成了操作外星人坦克，激光炮的威力和影响范围倒是和一般坦克的炮弹差不多，但是副武器激光射线的威力就比一般坦克的激光炮给力多了，所以玩家不妨一边按着激光射线乱扫一边用激光炮对准人员密集的地方猛轰。游戏的基本规则和其他大屠杀一样，破坏越大评价越高，而且也有和上作一样的主要目标，击毁它们可以得到大量的破坏金额度。

需要提醒玩家的是，外星坦克在操作手感上比正常坦克还要烂一点，全凭左摇杆控制移动，而且悬浮的底盘高于一些路障，很容易被卡住，所以如果玩家发现目标太远，前去目的地的路太难走，建议留在原地或周围逛逛大搞破坏凑金额即可，用不着非要过去不可。

●念动力大屠杀（Telekinesis Mayhem）

比较恶搞而新颖的大屠杀，玩家这次没有什么大杀器，惟一的攻击手段就是念动力，而且还不能用在人或物身上，整个场景只有一堆大铁球供玩家使用，把它们投向市民和警察，砸中人或物都可以造成破坏，如果造成的破坏够高，游戏还会直接在玩家身边奖励一个新的大铁球，靠着用这些大铁球不断破坏，玩家需要在限定时间里累积足够的破坏金额，赢得金牌。

玩这个小游戏想玩得好，念动力强化够多自然是关键，但也有一些诀窍，例如除了投出去，铁球被玩家吸过来时也是有攻击判定的，威力还不小，玩家可以靠着一投一吸来碾压自己面前的事物，那些一投之下坏不掉的车子被这么一磨十有八九立刻就爆炸了，连带附近的路人都要陪葬。同时球与球之间也是可以产生碰撞的，玩家如果多累积几个球在附近，就可以产生类似桌球的效应，不过小心连自己也卷进去了。



●飞碟大屠杀（UFO Mayhem）



大屠杀的飞碟版，基本规则和几个载具的没什么不一样，感觉类似于前作中的变形战机大屠杀，玩家需要掌握飞碟的两种形态的特性，加以利用。平常的悬浮形态移动慢，但是操作便利，方便瞄准地面和空中目标加以攻击。飞行模式速度快，但是操作不灵便，一个搞不好就撞到地上机毁人亡，所以使用诀窍就是赶路变飞行，一旦靠近目的地就赶紧变回悬浮，不要想着耍帅，想飞到目的地才变形，别忘了还有惯性呢。和坦克一样，飞碟的大屠杀也是无需纠结目标的，毕竟有的场景有不少高楼大厦挡路，有那个空慢慢绕过去杀目标，倒不如留在原地刷刷金额实在。

可占领目标

类似于上一作的帮派据点，这一作在虚拟的铁港城中有不少外星人的据点，需要玩家去占领。可占领目标分为几种，玩家基本上会在流程中全部遇到，最典型的就是一开始玩家需要去打的集结点（Flashpoint），内容就是简单地杀光集结点处的外星人，他们脑袋上都有目标标记，不要把他们和前来除暴安良的警察叔叔们搞混了。

热点（Hot Spot）算是一个大型版的集结点，支撑能量罩的发射器处就是一个翻版的集结点，玩家需要做的事情和之前差不多，只不过多了一步，就是在杀死外星人后要摧毁发射器。等发射器都失效后，进入热点中心，打倒看守的敌人，然后在敌人增援来到前摧毁热点的核心装置就算是把这里给占了。因为攻击热点会产生很高的恶名值，所以玩家有可能占下热点后就会被监察者袭击，不过这些大块头的战斗力也没什么变化，用常规战术打倒即可，夺取他们的数据后还可以赚点经验值和钱，这架还是值得打的。

病毒上传（Virus Injection）算是前作防守战的变体，内容还是那个样，画面左上方会显示敌人来袭的波数和当前波数需要杀死的敌人数量，杀够后进入下一一波，全部波数搞定后病毒就成功上传了。后期玩家超能力如果足够强，打这个占领目标就像玩儿似的，几个火冲击波就已经解决问题了。

病毒收集（Virus Collection）就是前作的偷车变种，内容完全是一样的，玩家先按照提示前往目标处，然后抢走一台车，接着在敌人的追击下把车开回目标处就可以完成。在升级项目强化了汽车氮气后，做这个任务会变得更简单。

安检清除（Security Deletion）就是典型的刺客任务，开启后前往指定地点，杀死标出的目标就可以完成。不过因为对象都是些奇形怪状的系统错误，所以不但能力和玩家差不多，造型也是各种恶搞，什么马桶、问号和吉祥物四兄弟之类的，有的身上还有护罩，如果玩家自己的升级强化和超能力强化不够多，打起来还算是有点难度，记得多呼两个同伴来帮忙顺便吸引点火力。

高塔（Tower）的设定和其他沙箱游戏中的攀爬点差不多，



只不过因为主角有超能力，这些塔的造型也就比较夸张。一般来说玩家会很容易找到能够一路往塔顶爬的道路，因为通往塔上检查点的路基本上是惟一的，但玩家也可以不走寻常路地通过飞檐走壁直接爬到顶，只不过因为路上有很多数据簇，不按正路走会错过，所以建议玩家们还是乖乖按预定路线爬塔吧。来到顶部后激活检查点，就可以占领高塔。



商店

本作的商店基本上就是前作的商店，服装、武器、刺青、整容和改车五大功能一应俱全。其中服装只提供少量XP，穿什么完全是玩家自己决定，本作和前作一样有好几个牌子的服装店，喜欢配衣服的玩家可以试试货比三家。刺青的功能和服装店差不多，玩家按自己喜好选择就是。前作中还算重要的改车厂这作算是完全废了，在能够飞檐走壁的情况下，相信没几个玩家还会有兴趣去开车，就更不用说改装车辆了。至于整容医院，其实就是收点钱让玩家重新进入创造角色模式调整角色的细节——又或是改头换脸，其操作内容是和创建人物一样的，这里就不再赘述了。



总的来说，惟一还能算是重要设施的，也只有武器店了，这一作中武器店的改变并不大，但枪械改造的系统进行了翻新，许多武器除了常规的威力改动，还有特殊的改造选项，最重要的自然是加入了自定义外观，所有武器都可以在武器店更改外观，而且除了换颜色外，还有把整个武器模型给改头换面的版本，虽然对武器本身的性能没啥影响，但就是特别带感，有的造型还可以配合玩家的穿衣风格，所以想要在角色造型DIY上尽善尽美的玩家这回也要记得在武器店中多花点时间。至于购买枪械，鉴于游戏中绝大多数枪械都可以靠着拾取来解锁，个人建议玩家如果不是特别想用某种武器，还是耐心等着捡比较好。同时，虽然在游戏中超能力一家独大，但总有那么几个任务不能用超能力，建议玩家集中改满一把武器，一来是方便早日解锁相关的成就/奖杯，二来是有一把主打武器总比每样武器都改一点，却没一把好使要强。

最后要说一下的自然是本作加入的黑商店设定，因为商店都在外星人的控制之中，玩家想要使用就只能用黑客手段夺过来，所以在游戏一开始地图上每一家商店上面都会有一个红色的锁形图标，那就是商店尚未开放的标志，这时候商店前方会悬浮着锁形光标，玩家前去调查就可以进入黑客迷你游戏。

游戏的目标很简单，场地中有一个入口和一个出口，玩家的光标一开始位于入口，可以用左摇杆移动，右摇杆则负责选择画面最右方的线路拼图，每一个拼图上方都有线路，包括横的，竖的，和四个直角方向的拐弯，玩家每一次需要做的就是利用这些拼图拼出一条从入口通往出口的路，成功后就可以解锁商店。

在一开始，这个解锁游戏会非常简单，前头那几关简直弱智得侮辱玩家智商，不过到后面可就逐渐不好对付了，有的关卡玩家还必须动一番脑筋才能解决。但不要以为自己可以有无穷的时间思考，黑客游戏限时一分钟，如果玩家不在限定时间内解决谜题，就会引发警报，外星人和警察都会前来攻击玩家，这时候就没法黑商店了，因为进了黑客界面玩家还会受到攻击，一被打中就扣时间，除非玩家之前就已经想出了解法只是没来得及实践，不然还是等恶名槽清空后再来挑战吧。支线任务中有一些奖励可以帮助玩家更方便地黑商店，但总体来说后期的谜题如果不好好思考，是肯定过不去的。

主线流程与忠诚任务攻略

主线任务

●Purple OPS

这个任务算是序章，内容是对各种军事游戏的恶搞，关卡本身倒是没有什么值得一提的难度。本关的伙伴固定为三人，其中珊迪（Shaundi）和皮尔斯（Pierce）是老面孔了，作为主角的忠实战友在上一作中也有登场，大家应该都很熟悉，而MI6特工雅莎（Asha）则是新角色。负责通信支援的也是两位老面孔，分别是前FBI技术人员凯恩丝（Kinzie）和曾经作为敌人登场，如今已经是MI6技术支援的马特（Matt）。一行人在特务雅莎的带领下前去追捕一个拥有了核弹的恐怖分子，前STAG部队指挥官塞勒斯·添普（Cyrus Temple），而其结局则直接导致了我们的主角拥有了成为美国总统的想法。

按照提示暗杀第一个敌人，后一个敌人可以直接开枪解决，之后的流程基本上就是常规的突突突，敌人配置不是亮点，对战争题材游戏的各种模仿才是关键，被爆炸掀倒在地，看同伴击杀演出和被同伴拯救等等剧情一个都没漏。但实际战斗中同伴的智商——或者说是AI表现都比较弱智，玩家还是自己善用场景中的油桶和爆头快速消灭敌人吧。其中在有空中走道的仓库处记得小心走道上出现的敌人，他们有可能会拿着RPG，如果玩家选的是硬核难度，被打上一发可是会受重创的。

之后会遇到经典的破门桥段，破门后会触发子弹时间，持续颇长，而且敌人也就那么几个，赶紧都爆头杀死即可。之后就进入QTE阶段，这一部分对按键的要求不是很严格，而且内容也简单。解决塞勒斯后按照提示跑去即将发射的核火箭处，角色会自动攀上火箭，然后开始另一轮QTE。这一次难度要稍高一些，不过也基本是玩票性质，惟一需要注意的是打开控制板盖后撕扯电线时的QTE需要多按几下才会有反应。QTE结束后序章完成，大家可以开始创建人物外貌。



●Hail to the Chief

于是，5年后，我们的主角的确已经身为总统，不过管理一个国家和管理一个帮派实在差太多，所以支持率已经掉到20%了。玩家能够操纵自己的角色后，便可以前往发布会现场，路上会有三个角色给玩家选择，不过其实内容选哪个都没关系。

第一位给予玩家选择的是成为了副总统的基斯·大卫（Keith David）——对，就是那个演过一大堆电影和美剧，还为各种游戏角色配过音的基斯·大卫，他为《黑道圣徒》和《黑道圣徒2》中为小朱利叶斯（Julius Little）配音，到了本作干脆亲身上阵，当起游戏角色来。他给出的选项是治愈癌症（Cure Cancer）或解决全球饥荒（Feed Hunger），鉴于哪个目前都实现不了，玩家就看哪个顺眼选哪个吧。

第二位是个反对玩家的政客，还出言不逊，玩家可以选择是给他当脸一拳（RT/R1）还是让他尝尝猴子偷桃（LT/L1），个人建议用后一种，比较解恨，但千万不要在和身边人吵架时对小伙伴们用这招，那可是绝交的节奏。

第三位是前作中登场的老朋友乔许·布里克（Josh Birk），他会约玩家去大卫营看奈特·利刃——也就是乔许他自己扮演的漫画角色的演出，玩家可以选不管他（No Way）或参加派对（Totally）。

外星人入侵的剧情过后，玩家要先按QTE摆脱反应过度的保镖，然后按照提示一路杀回自己的办公室，虽然说对手是外星人，但他们除了武器性能和造型外，跟一般人类敌人根本就没分别，一一爆头解决吧。在办公室玩家会自动获得Shokolov AR突击步枪，不过别忙着走，拿齐附近墙上的三种武器，可以增强战斗力。



在看到雅莎和马特被外星人光线吸走的场景处会有大量敌人出现，如果觉得对方火力太猛，可以退后一点靠着进来时的大门当做掩体来慢慢一个个解决。之后的总统大炮打飞机阶段不用太紧张，基本上就是走过场，虽然大炮的射击有子弹飞行时间，需要预判射击，但打不中也没啥关系，最后阶段敌人旗舰冲过来时打准点就可以进入剧情了。

和外星人首领辛尼雅克（Zinyak）的战斗是一场QTE战，难度很低，不过最后玩家因为缺乏像外星人那样夸张的超能力，不幸落败被抓走。

●Leave it to the Saints

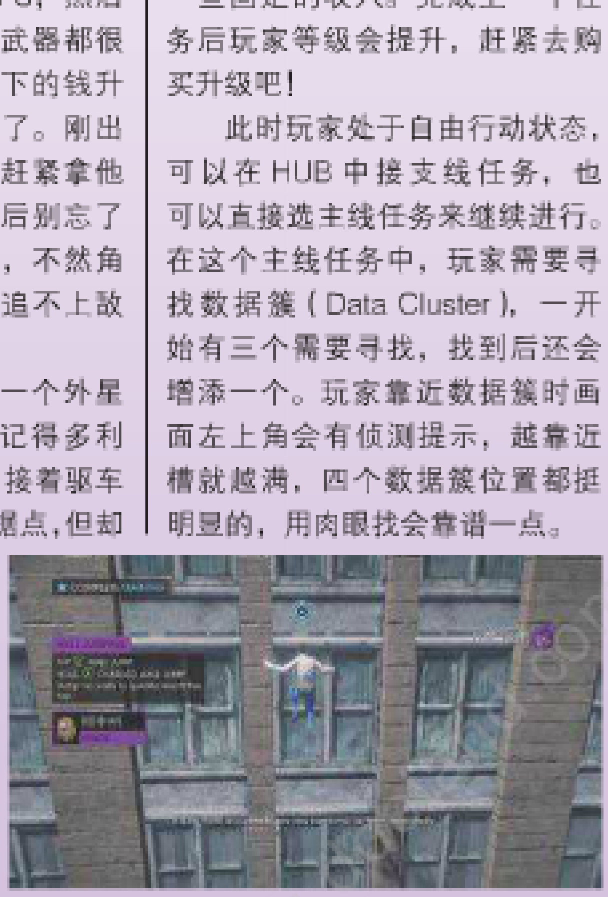
这个任务刚开始玩家会位于巨怀旧的美国五十年代场景，按照提示下楼吃早斑并拿报纸，最后乘车前往餐厅就可以触发剧情。剧情后按照凯恩丝的提示前往公园。这时玩家会获得手枪，杀死三波警察，然后在喷水池处拿到RPG，就可以大开杀戒，造成足够金额的破坏后，超级警长来袭，不过这家伙除了能够跳得超远外根本没什么像样的进攻手段，用RPG死命轰他就好。

解决警长后，玩家触怒了辛尼雅克，他打算要彻底摧毁玩家的反抗意志，于是他创建了虚拟空间31号（Simulation 31），也就是虚拟的铁港城（Steelport），并且任命辛帝国（Zin Empire）曾经的反叛者们为虚拟铁港城的监察者（Warden），操纵这个城市里的外星人攻击并折磨玩家。在把玩家丢进铁港城时，辛尼雅克还狠狠地威胁到，如果玩家再试图逃走，他就会炸掉地球！

●Learn the Rules

玩家进入虚拟铁港城后一无所有，不过凯恩丝通过黑进该虚拟空间的系统接入到玩家身上，可以无缝地通话。按照凯恩丝的指示，玩家需要去买枪，途中她还会教会玩家使用HUB界面。这个界面整合了地图，升级等要素，等于是角色的个人界面。在地图上定好通向武器店的GPS，然后就去买枪吧。几把基本武器都很便宜，买下来然后用剩下的钱升级下它们，就可以离开了。刚出门就会杀来一堆警察，赶紧拿他们来试枪，记得杀完之后别忘了拾取他们掉落的治疗包，不然角色的生命值恢复速度可追不上敌人对你造成伤害的速度。

之后按照提示消灭一个外星人集结点（Flashpoint），记得多利用掩体并打头消灭敌人，接着驱车前往凯恩丝之前的秘密据点，但却发现外星人早就知道了她的秘密，于是在虚拟铁港城中把她的据点给清空了。事实上，城市中任何和圣徒帮有关的内容都给清空。无奈之下，凯恩丝必须专注于另一个重点，那就是锁定玩家在现实世界中位于外星人飞船上的身体，让玩家得到解放。



本作中因为场景变成了虚拟的，所以钱的单位也就变成了"缓存"（Cache），但功能是一样，就是购买和升级枪械，还有购买升级等等，之前收取保护费的设定仍然存在，所以玩家后期会获得一些固定的收入。完成上一个任务后玩家等级会提升，赶紧去购买升级吧！

此时玩家处于自由行动状态，可以在HUB中接支线任务，也可以直接选主线任务来继续进行。在这个主线任务中，玩家需要寻找数据簇（Data Cluster），一开始有三个需要寻找，找到后还会增添一个。玩家靠近数据簇时画面左上角会有侦测提示，越靠近槽就越满，四个数据簇位置都挺明显的，用肉眼找会靠谱一点。



集齐四个数据簇后，凯恩丝会开启HUB界面中的超能力（Super Power）选项，玩家可以通过使用数据簇来购买超能力的强化，所以这个系统其实和升级系统没什么分别，只是用的资源和强化的对象不太一样而已。

超能力的性能解说会在超能力部分给出，这里就不多加说明了，游戏本身会给出一个教程，按照提示去做就可以学会如何使用超级冲刺和超级跳跃。之后玩家会迎来第一次超级冲刺赛跑，规则和前作的电子世界赛车比较类似，请参考小游戏部分。

获得超能力后，玩家需要去袭击一个热点（Hot Spot），那里的中心被保护罩覆盖着，玩家需要先去解决保护罩外围的敌人，关闭保护罩，然后才可以夺取热点。

之后第一个监察者登场，这些大块头能打能跳，还会放威力很大的激光气功波，不过幸好准备时间长而且不具备追踪功能，在它射出攻击的一瞬间侧向冲刺就可以躲过。尽量打击它的头部，可以让其产生硬直。将监察者的生命值打空后，玩家可以按QTE提示入侵到监察者体内，然后连打QTE夺取它们的数据来强化自己，并获得相应的超能力。这一次，玩家获得的是冲击波（Blast）能力。

进入教程并学会使用冲击波，之后监察者再一次出现，这一次它处于完全形态，身上有保护罩，一般枪械打不穿，需要在被超能力击中后才会短暂消失。玩家此时可以趁机对其攻击。同时玩家会获得忍者本能（Ninja Reflexes），在被浮空或击倒时只要立刻按下A键/×键就会进行快速受身。

●The Escape



解决了一个热点后，凯恩丝找到了一个方法开启了一扇门，让玩家能够从虚拟的世界将自己的意识传送回现实世界的身体中，如果玩家之前没怎么花钱，可以买一下提高角色伤害抗性的升级，捡一把外星人突击步枪并拿去武器店升级一下，这是目前惟二能够继承到现实世界中并增强玩家战斗力的内容。

前往任务地点并进入大门就可以回到现实，一直往大门走，一段艰难的行走后，玩家会遇到一次QTE，完成后夺走外星人的武器并恢复正常行动能力，一直杀过去，来到平台尽头后会需要坚守一段时间，尽力而为吧，敌人数量会超过玩家能够对抗的级别，不过等他们压过来时，玩家也应该熬到进入剧情阶段了。凯恩丝带着基思前来救援，把玩家带上了一艘外星人的飞船。

操纵飞船阶段算是这个游戏里比较容易失败的地方，因为它是用一般飞行模拟游戏的操作方式，摇杆前推是机头下沉，后拉是上仰，所以习惯了前推是上后拉是下的玩家们肯定会很不适应。同时记得要善用飞船本身能够侧飞的特性来躲过一些障碍，这个阶段一死就要从好一段路之前的检查点重新开始，比较蛋痛，所以请小心驾驶。

在逃出外星人的堡垒后，想要联络地球上援手的玩家和伙伴们目睹了地球被瞬间炸成粉碎的一幕，为了复仇，一行人怒火冲冲地杀回了外星人堡垒，并且誓言要在虚拟空间中找到外星人的系统破绽，最终毁灭他们。

●Breaking the Law

完成上个任务后玩家可以通过大门回到现实中，在船上可以与船员们对话，还有滚床单。当然，基思誓死不从，玩家多试几次还可以听到他在长篇大论为什么不可以和玩家滚床单。

重新回到虚拟铁港城，玩家需要做的是学会黑商店。这和上一作控制商店的方式类似，不过这一次商店只有在被黑掉后才可以使用。黑客小游戏的详细进行方式已经在系统中提及，这里不再赘述。

然后警察前来围剿，打着打着玩家会发现警察会被改写数据，变成外星人，而且场景中还会出现不断刷新外星人的传送门。打掉传送门，维持这一机制的金色球形机器人现身，用超级冲刺追上它然后按提示按键将其砸烂，就可以一瞬间把恶名槽清空。



●Ghost in the Machine

按照提示前往裂缝（Rift），这里的游戏内容是隙缝跳跃游戏的教学，具体玩法请参考小游戏部分的介绍。在隙缝中认识了一个身体已被损坏，只能在虚拟世界中不断制造隙缝来对外星人进行报复的AI后，玩家获得了一个新盟友，他要指引玩家前往合适的地点学会在超能力中选择不同的元素。现在冲击波拥有火属性，能够燃烧敌人。在测试空间中完成标准的测试流程后，任务完成。

在接受了AI的帮助后，玩家需要实践诺言，帮它找一个可以容纳它的身体。前往任务提示地点，先拿弹射步枪，用这种子弹会四处弹射的武器杀死敌人，然后一个个检查热点前的CID球形机器人，得到可以使用的机器人后离开这里，带它到传输地点，保护机器人一段时间让凯恩丝清空内存，期间记得用冰冲击波快速地消灭敌人的飞空摩托。

之后发现AI下载到机器人体内的时间非常长，玩家不得不带机器人去更关键的连接点来提高下载速度，该处被重兵把守，记得用枪械和超能力配合杀敌。



之后开始下载，保护机器人一段时间，期间会有大量敌人驾车出现，记得用火冲击波对付，后面的敌人飞艇就直接用冰冲击波对付。保护一小段时间后，凯恩丝会提示玩家去夺取信号点加快下载速度，夺取信号点的过程不会被远程攻击打断，所以玩家可以在消灭一两个位于调查点附近的敌人后直接开始夺取，不必清场。

取得两个信号点后立刻往回赶，尽量在对话完成前回到CID身边，并记得把冲击波换成冰属性。之后凯恩丝会告诉玩家因为传输速度太快，机器人快要被烧毁，限时30秒内要将其降温。对准CID用一个冰冲击即可。接着再保护CID三分钟，就可以完成下载。这时候敌人变成了类似终结者的机器人，将他们打到一定生命值比例后他们的下身会破碎，上身会爬到玩家身边试图自爆，赶紧消灭即可。

传输完成后，一个监察者出现，打法和之前差不多，但他多了一招念动能力，玩家可以在他升起物品并投向自己时侧冲刺躲开。击败它并吸收它能力后，玩家获得念动能力。进入常规的教程场景，并最后击败另一个监察者后就可以离开了。

这个任务完成后玩家还需去玩一场针对念动能力而设的念动投掷小游戏，详细玩法请参考系统中的小游戏部分。

Zero Cool



在为AI找到一个CID身体后，它将继续为玩家服务，而下一步的计划，就是救出马特。凯恩丝不太赞成这个计划，主要是5年前两人分处圣徒帮和辛迪加两方，斗了个你死我活，但现在既然两者没有利益冲突，加上要驾驭虚拟空间必须要马特这样的技术宅帮忙，所以拯救他的肉身和精神势在必行。

前往作为CID接入口的小酒馆，玩家会被传送到马特所在的系统，这里玩家没法使用超能力，然后凯恩丝一开始竟然还把玩家变成了一台坦克。打打坦克大战吧，右摇杆瞄准不太精确，玩家最好靠近对手一点才开火。之后的小兵基本上是没法用武器打中的，除了打爆障碍物引发爆炸炸死他们，还可以干脆开车撞死他们。再接着出现三台坦克，战术和之前的坦克一样，靠近开火。

打完三台坦克后游戏终于变成3D视角，这时候对付敌人就没什么难度了，机枪打小兵，火炮打坦克，一路杀过去即可。来到最后一个大门时，辛尼雅克会把门变成无敌状态，这时候玩家需要坚持一会儿，让凯恩丝解决问题。杀掉一定量的敌人后，玩家会重新变回人形，前往标记处乘搭摩托开始电子世界飙车赛吧。这场赛车有限时，不过时间很宽松，敌人基本不构成威胁，倒是路面有点难以辨认，要看好红色的边框，这些边框看似是悬崖，其实就是一道墙，撞上去就会减缓驾驶速度。

最后到达终点，辛尼雅克会给玩家两个选择，蓝色是继续去救马特，红色是他会释放其他被抓住的人类，并让他们乘飞船离开，但玩家需要杀死自己。建议选红色们，玩家当然死了，游戏开始播放制作人名单，按掉后就会进入失败重来的界面，不过会解除成就/奖杯“You Chose... Poorly”，然后选择在检查点重来，这次进蓝门即可。

拯救马特是一个搞笑的复古AVG游戏，基本上选项只有一个是对的，其他选错了就无法发展剧情，所以玩家倒也不必担心选错。这里就不剧透正确答案了，反正花不了玩家们多少时间。但有一个部分是要提的，当马特开始和自己以前的老朋友killbane对战时，需要连续选三次出拳击打对方(Punch Killbane)，才能够触发剧情。结束这一部分游戏并观看剧情后，任务完成。

剧情过后玩家已经在船里了，去和凯恩丝对话，然后就乘坐强力机甲去拯救马特吧。一开始玩家只有近战攻击，不过这招是范围攻击，而且可以引爆爆炸物，所以可以尽量靠近敌人使用。场景中的蓝色箱子装的则是修理能量包，用于恢复机甲的生命值。开始遇到的敌人不是非杀不可，所以如果不碍事就把他们甩开吧。在一个小房间里找到马特后，护送他离开，他会在一个开阔区域中帮助玩家寻找能够开启枪械功能的部件，保护好他，消灭所有敌人，之后机甲就终于拥有射击激光枪和激光炮的能力了。

机甲的激光炮威力很猛，范围也不小，对准敌人所在处附近来一发基本上就可以秒掉一片敌人，不过这个炮的连射能力很强，偏偏热度槽累积很快，很容易会过热，所以最好一下一下发射，不要狂按一通。

击退一波敌人后，和马特来到平台尽头，进入防守战，第一批敌人是从玩家来时方向出现，守在桥梁上，看到他们出现就立刻升空，获得清晰的攻击视野后立刻对着人多的敌人发射激光炮即可。第二批敌人如法炮制，第三批首先是飞船，要用激光枪打下来，然后是地面敌人，这时候机甲的枪械会损坏，不过玩家也用不上了，因为凯恩丝驾着飞船来援，带着马特上船逃命吧。

敌人紧咬着飞船不放，玩家需要操纵炮塔击退敌机，这个炮塔的精准度也不算太好，玩家最好是先调整准心到敌人飞船附近，然后再用举枪键拉近视距精准攻击。大型飞船不用管，反正打不烂。来到闸门处，按照凯恩丝的提示先射左边的控制器，然后是右边，闸门会落下夹爆敌人的大飞船。

马特回来后，凯恩丝发现外星人飞船中竟然还停着一艘人类的大型飞机，如果各位玩家还记得《黑道圣徒3》中谁和飞机最有关系，应该就猜得出来谁被外星人绑架了。没错，那就是约翰尼·盖特(Johnny Gat)，而他就是玩家需要救出的首要目标。

The Warden Stomp

救回马特后，游戏中开始出现忠诚任务(Loyalty Quest)，完成后可以让任务对应的伙伴在虚拟铁港城中以超级伙伴的形态登场，因为事关能否开启完美结局，建议各位玩家把每一个角色的忠诚任务都做一遍。

无论玩家打算做什么，在重新进入虚拟铁港城后，一个监察者都会出现，击败他，就会获得重踏能力，然后就是固定的超能力教学，里面还有一个监察者在等着玩家去击败。

Anomalous Readings

这个任务是让玩家去超能力格斗俱乐部锻炼自己的能力，详细玩法请看小游戏部分。

Back by Popular Demand

玩家前去追踪约翰尼所在处的第一个任务是重新经历一下《黑道圣徒3》开场的任务之一，在飞机上的战斗。敌人都是当时的辛迪加帮派成员，没什么特别之处。但到了驾驶室，玩家会发现凯恩丝是对的，这个飞机里被困住的并非是约翰尼的灵魂，而是因为约翰尼的死而一直感到愧疚的珊迪。辛尼雅克利用了她的愧疚，把飞机变成了一个凶险之地。

离开驾驶室后玩家需要越过飞机地板上出现的沟槽，总体来说跳跃的难度很低，用冲刺配合跳跃即可。之后玩家会来到夜总会中，体验珊迪的真正梦魇。当年她还是一个不靠谱的吸毒少女时，一个名叫“老童兵”(Veteran Child)的DJ绑架了她，还试图杀死她，此时她的梦魇中，这一刻被重演了，老童兵在大厅中绑架了少女时代的珊迪，而玩家需要先用电击枪电倒珊迪，然后用其他枪械杀死老童兵。但是这个家伙会分身，杀一个多一个。为了终结这种情况，凯恩丝给玩家送来了分解步枪(Disintegrator)，这枪会把被打中的目标彻底分解，于是老童兵终于被杀绝了。



有趣的是，问题解决后，真的珊迪从过去的自己身体中分裂了出来，然后对过去又是吸毒又是流里流气的自己很不满意，竟然和过去的自己吵了起来，随着两位珊迪不欢而散，这个任务也终于结束了。

The Boss Goes to Washington

在解决珊迪的问题后，玩家会获得三个主线任务，都是对应不同的伙伴，其中第一个任务要救的是皮尔斯。

在他的梦魇里，最大的恐惧是圣徒帮自己的能量饮料吉祥物在攻击他们……虽然很无语，但玩家的确要帮助皮尔斯摆脱梦魇。他会要求玩家去搜集武器，而每一个武器箱子旁都有穿着能量饮料装束的吉祥物攻击玩家，先杀后拿武器即可。当玩家开始拿RPG的时候，超大的饮料吉祥物保罗(Paul)出现了，玩家需要用RPG不停地轰他，而弹药则位于他的攻击范围内，所以要看准他的攻击空隙再跑过去拿。

等触发剧情后，玩家需要和保罗进行远程对战，惟一有效的武器还是RPG，所以把其他武器的弹药留给小能量饮料吧。流程的顺序是，先用RPG打保罗，等他出现硬直后他会召唤小能量饮料，杀死小能量饮料，期间保罗会丢来各种杂物，里面就包含带有RPG弹药的箱子，补充RPG弹药后继续射击保罗，然后进入下一个循环，直到击倒保罗为止。

之后战斗进入最终阶段，登上皮尔斯驾驶的直升飞机，不断射击保罗，将他引向铁港城的大雕像，之后就是雕像大战能量饮料怪物了。总体来说雕像的攻击很霸道，而且保罗不太会躲攻击，所以两三套连招就可以把他打晕，发动终结技解决他，就可以救出皮尔斯。

●King of Stilwater

这个任务是去拯救本，他的全名是本杰明·金(Benjamin King)，当年是止水城(Stilwater)三大帮派之一亲王帮(Vice Kings)的领袖，不过在一番变故后已经成为了一名小说家，他写的作品还一度被拍为电影。现在，他是白宫的幕僚长，负责辅助玩家扮演的主角。在他的梦魇中，玩家被带回了止水城，去经历本当年可怕的遭遇。

一进入梦魇中，玩家就要教训一群小混混，先解决那个拿枪的，然后再去解决徒手的。教堂前有一场恶战，会有大量敌人袭来，而玩家现在是没有超能力的，所以最好且战且退。之后进入教堂，遇到老对手谭雅(Tanya)，追上她却会发现两个值得缅怀的地方。最后玩家会遇到陷入梦魇中的本，并且和他一起对抗那些当年背叛他的亲王帮成员。一开始玩家需要在教堂里和敌人对战，善用长椅作为掩体即可。之后到户外，则记得要利用门廊处的两个柱子当掩体，躲开敌人的密集射击。杀掉一部分敌人后右方还会出现增援，人数众多，要小心对付。击退增援后凯恩丝会提供给玩家RPG，用来轰掉那些冲过来的车子吧。

击退最后一波敌人后，在教堂另外一边的本被击倒了，玩家需要绕过教堂的外围前去救援，记得留两枚RPG给那些围困在本前方的敌人。之后敌人大托尼(Big Tony)驾驶着装甲吉普车前来，把剩下的RPG都用在他身上吧。

现在敌人只剩下谭雅了，回到来时的街道，谭雅带着一群手下出现，她现在是超人状态，会用念动能力，不过还好没有护罩，所以玩家只要对准她脑袋猛射，还是可以把她生命值打到最低程度，然后她就传送逃跑了。剧情过后，本任务结束。

●From Asha with Love



如果玩家是按主线任务的排列顺序来进行，那么在要做这个任务的时候会出现新任务"Emergency Situation"，同时虚拟世界中会不断刷新敌人攻击玩家。但因为这个任务是使用单独场景的，所以玩家倒也不必理会，先执行本任务即可。

这个任务的敌人是玩家自己——的邪恶版本，雅莎的最大噩梦就是玩家从一个相对而言的明君，变成一个彻头彻尾的暴君，所以玩家需要做的就是帮助她一起解决这个暴君。

在酒吧相遇后，玩家和雅莎很快就误打误撞地找到了地下秘密通道，两人开始谨遵潜行守则，先打灯后打人，如果倒过来就立刻GAME OVER。后面玩家还会因为射不到灯，而只能放弃从背后偷袭一个正在打电话的守卫，绕过通风道来到可以打灯的地方，再打掉灯然后杀死守卫，这期在杂志上也有攻略的《分裂细胞 黑名单》恐怕膝盖已经变成借箭的草船了。后面有守卫在和小姐调情的地方也记得先射完灯再射人，射灯后虽然他们会有《MGS》式的反应，但并不会真的进入警戒，还是站在那里等着吃子弹。

下一段轮到《潜龙谍影》膝盖被机关枪扫，玩家和雅莎会躲在箱子里移动，然后暗杀一个个巡逻路线蠢得要死的敌人。之后通过一个激光区域，玩家就和邪恶的自己，也就是X先生(Mr.X)见面了——如果玩家角色是和笔者一样的女性，为了符合X先生这个名字，邪恶的主角会很敬业的贴上假胡子装男人……总而言之，剧情后，玩家开始脱离潜行和敌人战斗，走廊第二部分会有敌人出现，消灭后别急着进有弹药箱的大房间，因为里面左右都会出现敌人，可以留在走廊等他们冲过来再对付。

进入有众多服务器的房间，敌人会先派出普通士兵，然后是终结者机器人，都不算难对付，而且场地中有众多掩体，只要杀敌够快，就不怕腹背受敌。最后邪恶版的主角出现，手拿重型狙击枪，攻击力颇高，但玩家可以通过把身体藏在服务器后，把枪口露出的方式来直接射中对方，而且不怕被狙击枪瞄准。每当生命值下降到一定程度，邪恶主角就会跑去启动电击器，场景上方的两个电线圈会开始积蓄电力，但只要不停射击其中一个电线圈就可以让电力射到邪恶主角身上。之后邪恶主角回归原位，继续挨玩家子弹。场景里还是会有杂兵和终结者机器人出现，不过不怎么构成威胁，要是他们贴得太近就先处理杂兵再对付邪恶主角即可。击败邪恶主角后，任务完成。

●Emergency Situation



进入任务后，马特会先要调查一下虚拟铁港城出了什么问题，最后他确认是辛尼雅克正在试图改变虚拟空间，而他设立了几个中继站(Relay)，通过这个方式源源不断地向玩家传送敌人。凯恩丝送来了玩家自己的CID，靠着它的探索，玩家可以掌握到中继站的所在，并摧毁他们。

一开始先把CID带到合适扫描的地点，然后它会要求玩家把它扔到半空，因为它无法在维持扫描的同时继续飞行，换上念动能力，举起CID，然后朝着天上蓝色的目标投掷即可。扫描完成后前往中继站所在之处，有敌人在保护中继站，并阻止玩家将其破坏，不过因为中继站实在太脆弱，随便一打就烂，所以玩家可以将其秒杀后迅速撤离。

之后重复这一步骤，第二个中继站是在一个空中平台上，可以从附近的大楼顶上跳过去，共有两个中继站在上面，记得别破坏了一个就忙着走。在第三个中继站处凯恩丝还发现了约翰尼的所在处，看来他还真是被外星人绑架了。第三个中继站点上有护罩，玩家需要把CID扔进护罩核心，让它解开中继站仪器的保护，此时玩家可以夺下平台中央的外星人炮台，先打下前来骚扰CID的外星人飞行器，然后直接用重火力轰炸这些仪器。

最后一个中继站的对付方式和第三个差不多，不过这时候会有球形的机器人来袭，它们正面无敌，弱点是脑袋后方的绿色区域，建议让同伴吸引它的火力，然后玩家在后方偷袭，又或是用冰冲击冻住它后立刻冲刺到其后方用武器重击，可以速杀。

跟随CID，玩家会找到中继站传送的源头，这里有一堆被传送来的黑帮分子，把他们丢回传送门，可以伤害传送门。等传送门生命值低于一半时，一个克隆人会出现，他拥有超能力，玩家需要将其打倒后才能用念动能力把其举起丢回传送门中。之后还会出来一对克隆人，把他们都打败并丢进传送门中，就可以真正摧毁它。

此时剩下的目标只有前往数据中心并和监察者对战了，打法这之前的几乎一样。战胜它后获得增益能力，进入教学关学习如何使用，最后还会出现一只监察者，但是增益能力可以让子弹本身就带有超能力属性，所以玩家只要找一把射速高一点的武器对着监察者一轮连射，就可以秒杀对方。

●The Very Next Day

返回飞船中，进入任务触发点，会触发剧情。拯救盖特的风险很大，众人要连接到外星人网络的深处，而且还会把所有人的灵魂都上传网络当中，外星人很可能据此掌握玩家一行人所在的位置。冲突过后，大家还是让主角去营救盖特，令人出奇的是，玩家连进盖特的梦魇里，却发现那竟然是一个横版卷轴的古典游戏，这一刻，轮到经典中的经典《双截龙》躺着也中枪了。

整个流程分为三关，内容都是玩家熟悉的2D横版卷轴游戏该有的内容，注意虽然玩家自己的角色战斗力很强，但绝对不如约翰尼霸道，所以在一些BOSS战中可以放心把BOSS主要交给他对付，自己站在一边补漏即可，当然如果BOSS追着玩家打，也需要及时反击。

整个流程没什么难点，无论是小兵还是BOSS都没什么战术可言，看准机会上去一通乱拳即可，所以这里也就不浪费页面写详细的打法了，各位玩家不妨把注意力多放在这个任务的各种恶搞和致敬上，笑果不错。

打完2D游戏部分，玩家需要驾驶机甲去拯救约翰尼的肉身，这一次武器一开始就是能够使用的，前期也没有什么难点，玩家一路杀到约翰尼的营养槽，会发现他已经逃出。沿路杀过去，会碰到圆球机器人，不过对付起来也不难，绕到背后对着绿色弱点来一炮就



可以将其重创或干脆秒杀。

直到玩家到达一处有双层空中走廊的房间时游戏难度才略微上升，因为这里会出现多个圆球机器人，对付起来颇麻烦，建议一开始就先下手为强，站在其中一个的落点处，看到其露出弱点后立刻轰杀。在这个房间需要杀够一定数量的敌人才能够开启大门处的防护网，让玩家进入寻找约翰尼，尽量挑圆球机器人杀，毕竟它们威胁最大。

进入防护网后还有一小段路，里面有一堆外星人，尽量轰个干净或不理都可以，看玩家自己对于成就/奖杯是否有需求。接着就是纯粹的剧情了。

●Death From Above

一个纯粹的教学关，教会玩家怎么使用新超能力空降攻击，无监察者战。

●The Kinzie Gambit



前往凯恩丝以前在铁港城的据点仓库集合，当所有人都几乎到齐时，却发现外星人知道了众人的所在之处，还派出了一支军队来围剿。众人当然要奋起反击，但却发现敌人竟然有新类型的手雷，可以吸收附近的能量来让玩家无法使用超能力。不过幸好玩家这边人多势众，靠着火力还是能够击退敌人。

杀死冲入仓库的敌人后，玩家需要用RPG摧毁3台在室外的外星人坦克，创造一点突围的空间。之后玩家其实可以直接抢一台外星人的坦克清场，然后和同伴一起跑上顶楼，驾驶直升飞机。地面上会有同伴开车逃跑，这时候玩家需要用直升飞机来提供火力掩护。

空中追击玩家的小飞行器可以不用理会，毕竟很难打中而且伤害没什么威胁，注意打落敌人的飞碟和地面上的拦截部队即可。之后在需要玩家侦查前方的时候记得降低直升机高度，不然碰不到任务触发点。成功保卫同伴过了一座有坦克防守的大桥后，直升机终于扛不住坠毁了。

乘电梯来到楼下，会发现外星人的炮台和元气猫杀戮的比赛场。玩家操控其中一门炮台，对抗蜂拥而至的外星人军队。最后元气猫博士乱入，虽然它是帮忙杀外星人，但任务要求是杀掉它，所以各位玩家还是请痛下杀手吧。同时记得射击场景中升起的牌子来开启电流和火焰陷阱，提高杀敌速度。

结束这一部分后，玩家会驾驶帅爆的元气猫车驶往大门，试图让灵魂回到飞船上。途中虽然有各种外星人车辆拦截和追击，但玩家手里有无限弹药的RPG，所以完全不成问题。结果在快要离开时，辛尼雅克突然出现，抢走了凯恩丝的灵魂。而玩家则被紧急唤醒，因为飞船遭到了外星人的入侵！此时惟一还能战斗的只剩下珊迪和约翰尼，还有玩家自己，这艘飞船上余下的人性命就掌握在他们手中。

先和约翰尼配合清光飞船里的外星人，下层敌人都被杀光后前去舰桥，发现飞船正向着太阳驶去，不过危机已经被CID解除，它同时建议玩家前往货仓看看为什么会有异常的热量。在货仓救下被外星人控制的珊迪，然后会发现外星人在货仓里装了炸弹。拆掉后拿上，玩家和约翰尼开始进攻外星人的飞船。打开连接玩家飞船和外星人飞船之间的通道，杀死一批外星人后就可以拿到无限弹药的重机枪，之后一路横扫过去吧。在又大又散发着光芒的装置处放上第一个炸弹，然后在看上去很重要的控制台上放置第二个炸弹，紧接着就赶紧往回头路跑吧，进入飞船之前还有个QTE，需要连按好多下射击键。接着本任务就在剧情中结束了。

●Taikle Taikle

基思背叛了所有人，他不但差点害得整船人要葬身太阳之中，还让凯恩丝的灵魂落入了外星人之手。玩家需要在飞船上和马特对话，然后这个任务就完成了。

●The Girl Who Heats The 50S

再次进入虚拟空间，玩家发现基思还真的投靠了外星人，并且打算竞选这个虚拟世界的总统，甚至相信了外星人会恢复地球原貌的假话。他煽动群众和玩家战斗，杀光暴民和来袭的外星人，跟着基思冲进总统府，里面敌人众多，记得要善用超能力清场，还要记得小心敌人的抽取能量手雷。

办公室的剧情后玩家进入基思的噩梦，前走一段就会看到基思在和70年代美国的著名摔跤手罗迪·派帕尔（Roddy Piper）战成一团，显然罗迪是基思心中的良知表现，所以当基思逃跑后，罗迪开始与玩家并肩作战。敌人都是些持盾外星人和终结者机器人，还夹杂着两三个给他们提供护盾的CID，都不难对付。记得杀掉终结者后拿走它的机关枪，火力非常不错。

来到屋顶后，罗迪会和基思再次战成一团，玩家负责摧毁令基思陷入梦魇的洗脑装置，第一步就是消灭围绕在护罩附近的CID，同时小心敌人从其他地方出现偷袭。之后解决掉敌人增援，拆掉装置，然后就看着罗迪对基思使出他的各种必杀技，把他活活打醒。

过了这段剧情后，基思也变成了超级基思，他回到了玩家的队伍当中，而且他知道凯恩丝的思维被关在哪里，拯救这位女黑客的行动正式开始。马特派出CID来搜索凯恩丝，没想到它突然出了故障，玩家只好跟着它跑，看他要去哪。结果CID找到了凯恩丝自己留下的秘密通道，里面竟然还藏着整个虚拟空间的地图。CID通过观察地图中的脑波活动，找到了凯恩丝被困进的地方，竟然是和主角一样的50年代场景……

找到第一个凯恩丝和她会话后，却发现她只是个虚假的影像，之后驱车找另一个被警察抓走的凯恩丝，追上警察的车子，然后击败警察后，发现这个凯恩丝也是假的，不过她留下信息让玩家去城镇大厅。结果玩家在那里看到了塞勒斯·添普，这个STAG部队的指挥官在铁港城给圣徒帮制造了不少麻烦，之后他变成了恐怖分子，还妄图发射核弹，却被玩家阻止，自己掉落在不明的化学液体中，应该是死掉了。但在凯恩丝的心中，他仍然是个恐怖的独裁者，甚至还在城镇中广播，控制着包括凯恩丝在内的市民。因为这个虚拟空间是和平虚拟空间，玩家甚至不能够获得武器，无奈之下只能先去把凯尔斯的广播变成舞曲。搞定第一个广播后，马特突发奇想，给玩家找来了武器，那就是声波炮（Dubstep），这时候玩家更改广播内容后，会有警车出没，疯狂撞向玩家，要小心躲在掩体后用声波炮把它们消灭掉。解决广播后来到舞台前，观看凯恩丝跳舞，塞勒斯立刻发彪，开始攻击玩家，和他的战斗没什么难度，他只会用步枪射击，远跳和发动念动力投掷物品。不过和他战斗期间会有大量警察刷新，记得先用声波炮解决他们再去攻击塞勒斯。

击败塞勒斯后玩家就可以救出凯恩丝了，不过她比起被困在梦魇里，似乎更介意自己跳舞被别人看见过。任务完成的同时，凯恩丝的忠诚任务也开启了，别忘了去做。



●Keymaster

本想出了一个绝妙计划，然后在凯恩丝回归后，这个计划终于可以执行了。她要玩家找一些能够组成主密匙（Masterkey）的部件。前去和约翰尼汇合吧。约翰尼带来了一台装甲吉普车，一行人要去铁港城的军火库寻找一枚CPU。这里被敌人重兵把守，CPU位于众多货柜的其中一个里面，用念动力拉开门来寻找即可，找到并拿走后就可以撤了。

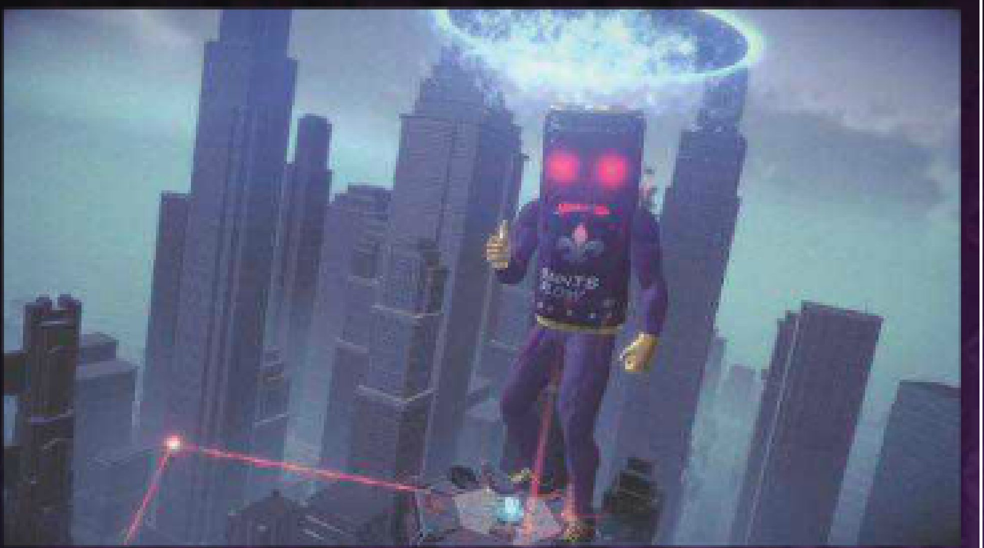
按照提示来到高塔处，跳上平台杀死外星人守卫，拆掉外星人的设备并拿走存储体。拿全后玩家需要火速赶回仓库，别管开飞机的约翰尼自己狂奔吧，距离对于能够上天下地的玩家来说还是很近的。仓库处还有三个外星人设备，虽然守卫众多，不过相信玩家还是能对付的。依照之前的套路，打烂设备拿走存储体。

之后约翰尼的飞机坠毁并且被敌人围攻，前去救援，击退一批敌人后，珊迪很快机会驾驶直升飞机来援。杀光敌人后坐上飞机，任务进入下一步。

有了钥匙，凯恩丝需要强大的能源来启动它，于是她派玩家去和CID集合，CID侦测到三个强大的能源，但都被外星人看守着，而且隐藏在城市中，玩家只需要前往该区域，屏幕左上就会出现侦测槽，同时隐藏地点会发出虚拟的波纹来引导玩家，不过其实玩家只需要爬到高楼上往下看，就可以清晰看到隐藏地点的所在，立刻空降攻击该处就可以迅速到达。

第一个电池很容易，打开存储处就可以取得，第二个要麻烦点，附近有防护罩发射器，玩家需要消灭一定量的敌人，再抽空解决发射器，最后搞定电池。第三个电池处发射器变成了两个，敌人倒是数量差不多，只不过多了空中的小型飞行器，干掉后再拆发射器即可。不过电池在玩家接近时爆炸了。

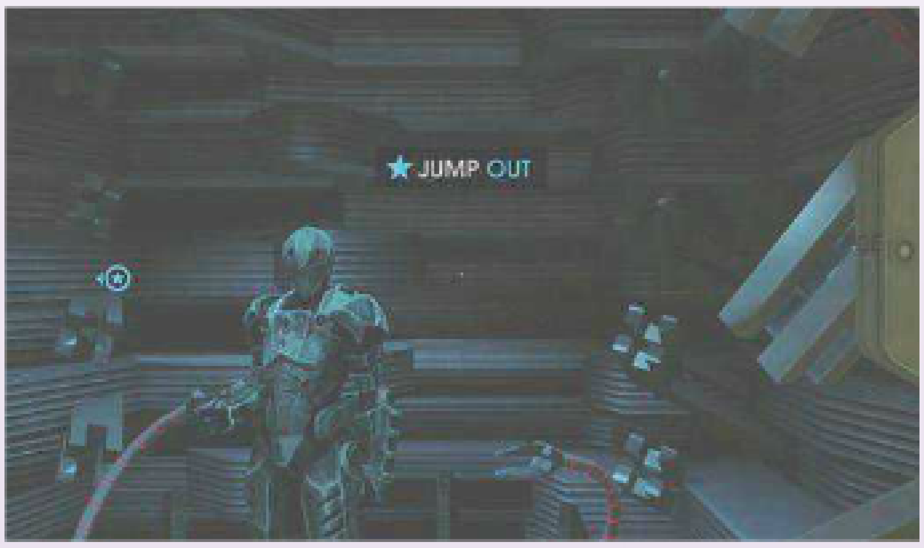
这时候CID提示附近还有一个电池，前去夺取吧。那里有极多的发射器和更多的敌人，不过主要发射器其实只有两个，其他都是可以用物理手段摧毁的反射器。打开防护罩后才发现电池原来在一台坦克里面，而这个东西三分钟后就要爆炸了，玩家需要尽快把它开回仓库。坦克的驾驶手感比较糟糕，玩家可以开慢点慢慢适应，时间还是够的。回到仓库处，任务结束。



●Punch the Shark

这个任务是最终任务，如果开始之前玩家没有完成所有支线任务和忠诚任务，就只能看到一般的结局，而且没有成就/奖杯奖励，所以玩家请确认好自己已经做好准备了再开始，游戏也会让玩家确认这一点。同时记得留个存档，玩家打了最终任务之后还可以继续返回虚拟铁港城，但最终任务可就没法再打一遍了，错过了就得重新开档再打。

在任务一开始，玩家的伙伴会被分成三个队伍，两人一队，分别负责在不同阶段协助玩家。首先玩家需要选一队来帮助玩家把系统主密匙运送到外星人的大厦，也就是虚拟空间的枢纽中。这个过程就是护送运货车，玩家自己装备了外星人RPG，并且能够使用冰冲击波，对付敌人的追兵是绝对没问题的。不过在到达大厦前不远时，货车会被辛尼雅克直接删除掉，玩家需要用念动能力直接把主密匙运到大厦门口，并且防守一段时间。总体来说不是很难，如果玩家有加出念动力搬运物品不耗能量就更简单了。



在大楼传送门内进入隙缝，就开始安放主密匙的进程，CID负责主导，玩家需要根据他的命令来行事。第一件事就是启动三个能源，来到能源附近用重踏即可，敌人能不理就不理，毕竟是杀不完的。之后杀掉平台上的杂兵，尽量保护主密匙，在CID要求玩家开启挡路的屏障后，前往两边的发射器，清光敌人后将其破坏。之后到达服务器处会发现有力场挡住钥匙去路，赶紧按照提示前去消灭力场的发生器，解决这部分后玩家基本上不需要理会主密匙了，因为会有两个监察者出现，和它们周旋一下，等钥匙进入了服务器，任务这一阶段就结束了。

接下来玩家需要让虚拟空间过载，玩家需要去每一个平台防守，杀死来袭的外星人。总体来说难度会越来越高，因为会有同伴需要留在之前的平台上防守，不过肯定难不倒有超能力的玩家。注意出现的监察者不需要杀死，那只是浪费时间，周旋一下，等每个平台都安设好就OK。

等大能量饮料保罗被传送到虚拟空间后，玩家需要逃亡，用尽办法按照凯恩丝的指示前往正确的传送门把，虽然看着很紧张，但时间还是很充裕的。之后的恶搞画面其实只可以按继续，所以不必惊慌。

任务最后一步就是直捣辛尼雅克的老巢了，如果还有剩余的资金和数据簇，就赶紧用上吧，之后的战斗中还是有用的。前段在走廊的战斗没有难度可言，进入开阔的大厅后，玩家需要小心一点，敌人还是蛮多的，处处有远程火力骚扰，步步为营可以避免不必要的风险。到达大门处，就开始保护队友研究如何开门，打退两波敌人，大门洞开，入内就可以获得能够发动超能力的能量盔甲。



进入降落阶段后躲过几个没啥威胁的镭射陷阱，然后落在防护门上，按照提示击败一堆在超能力面前不堪一击的外星人，然后打爆能源，就会触发剧情。再经过一段没难度的下落过程，就要和辛尼雅克战斗了。

一开始是玩家和辛尼雅克的机甲对战，难度不是特别高，善用超能力和它周旋即可，能量盔甲的火力还是很猛的，抓准机会进攻，把机甲生命值打得低于一半，他会躲进防护罩当中，并且派出自爆CID来攻击玩家。用念动力把这些机器人丢回去，同时记得用冲击波和重踏解决掉附近刷新的外星人，等机甲被炸伤后，再进入下一个阶段。

这时候辛尼雅克会不断派士兵来送死，坚持一段时间，我方的CID想办法让护罩的三个发射器核心暴露了出来。鉴于敌人是杀不光的，建议玩家在一轮猛攻后趁着身边没有太多敌人就赶紧拆发射器，被打断的风险要相对低一些。之后圣徒帮成员们会驾驶着小型飞行器来援，玩家会相对轻松一点，趁机解决掉发射器，之后防护罩落下，暴露出已经快要破损的机甲，用能量盔甲的枪械对它来几枪，就可以迎来结局了。这里就不剧透了，各位玩家请慢慢欣赏，但也别忘了最后还有几下QTE要按哦。

忠诚任务

●Loyalty - Nytefall

马特制作了一个号称史上最强的虚拟训练程序需要玩家去测试，是关于治安维持者如何对抗恶人的辉煌事迹。鉴于马特是漫画角色奈特·利刃的疯狂粉丝，这个测试的内容也就不言而喻了。准备好近战武器，这个测试的第一场战斗是打丧尸，比起枪械，近战武器打这些不停涌向玩家的怪物会更轻松一些。杀光丧尸后和奈特在赌场外集合，并且开车和他轧一会儿马路，之后反派会派人来围追堵截三人。这里因为是现实背景的虚拟场景，所以没有超能力，玩家就乖乖躲掩体后把敌人都杀了吧。

之后再轧一段马路，辛尼雅克会入侵游戏，把奈特改成了马特的敌人，让他只能杀死自己的偶像。奈特又有念动能力又可以高跳，玩家只有普通人能力，对付起来有点麻烦，还是请以打头为主，并且用翻滚来躲避他用念动能力投掷过来的物品吧。



战胜奈特并安慰马特后，他就会变身为超级伙伴，忠诚任务完成。

●Loyalty - Girls Night Out

珊迪发现虽然自己梦魇里的老童兵死了，一个分身却跑到了玩家所在的虚拟铁港城来，为了把这个家伙彻底解决，她需要玩家的帮助。令人觉得好笑的是，年轻版的珊迪也跑到了这个世界来，决定要帮他们，但却要求玩家先帮她找到一批毒品，因为这批外星人毒品可以让她们得到战胜老童兵的力量。

驱车带两位珊迪来到第一个毒贩子处，附近有不少守卫，不过玩家的超能力是可用的，所以解决掉对方没什么难度。之后打倒毒贩子然后使用毒品，却没有效果。前往下一个毒贩子处，按照之前的流程再打一次，这次毒贩子的毒品在过了一会儿后终于生效了，两个珊迪都获得了超能力，而且老珊迪还换了一身性感黑皮衣。她们都兴奋得不行，开始用超级冲刺赛跑起来，玩家也只能跟上了。



等两人终于停下来，然后互相给了对方一记龟波气功后，玩家终于可以开始对战老童兵了。他躲在一个保护罩里面，玩家需要先解决外面的敌人，之后一批老童兵分身出现，杀死他们可以弱化防护罩，等敌人都死后保护罩就会失效，干掉老童兵，忠诚任务就算是完成了。

●Loyalty - Pump Up the Volume

皮尔斯的忠诚任务非常简单，他想要让辛尼雅克不爽一下，就让主角和他一起摧毁外星人手下购买的大脚怪汽车——不要问他这里面是什么逻辑，只有他自己搞得懂。

这些大脚怪停在码头边上，所以玩家其实不需要用枪械摧毁它们，直接用超级冲刺或念动能力把它们弄进水里就一了百了。

搞定后前往下一个地点，这里皮尔斯干脆要找起核原料来，玩家可以无视敌人立刻搜索三个箱子，发现没有之后可以按照提示前往最后一个箱子找到核原料。

最后玩家需要追踪一个目标，不过其实用超级冲刺跟着跑会比较方便一些，前提是玩家的耐力升级和超级冲刺有足够多的强化。最后追踪到机场，玩家会发现自己的对手是《黑道圣徒2》中就登场过的梅罗(Maero)，这个家伙像监察者一样有防护罩护体，用超能力打破然后解决他吧，其他敌人都不是目标，能不杀就不用管了。杀掉目标后，皮尔斯成功强化，忠诚任务也结束了。



●Loyalty - King of the Dance

本的忠诚任务自然是去解决逃到虚拟铁港城中的谭雅，她利用某种病毒把一般市民变成性工作者，建立了一个色情帝国。玩家需要在本的指示和马特的帮助下清除一般人体内的病毒，并击败谭雅。前三个目标都是被病毒感染的市民，将他们生命值打空后就可以进入吸收病毒的阶段，这时候对他们使用调查键即可。三个对象都有护卫，不过都是些普通的亲王帮成员，很容易对付，倒是目标本身比较皮粗肉厚，记得多用超能力辅助。

之后前去俱乐部，到舞台跳个艳舞，然后前去寻找谭雅。她一开始会沿着屋顶跳跃逃走，追上去，然后在一个大楼顶会和她开始第一场战斗。她身上有护盾，需要先用超能力破掉再造成伤害，建议有条件的玩家带一两个超级伙伴，因为他们的超能力打中谭雅也可以破盾，可以为玩家省点功夫。生命值降至一半后，谭雅逃走，继续追击吧，在另一个屋顶又要和她一战，不过这次只要打掉她剩下的生命值的一半就可以让她进入终结技状态，上前把她扔去公园，之后玩家只需要赶到公园，调查谭雅，就可以看剧情等任务完结了。



●Loyalty - Training Day

雅莎的忠诚任务是让玩家保护一位要人——其实是一位电视节目主持人。这个任务里面玩家不能用超能力，但可以找两个超级同伴，他们的能力是不受限制的。第一站是衣服商店，期间会有一个男子被雅莎指认为潜在威胁，她会问玩家是否要处理这个人。实际上是杀是放没什么分别。

第二站需要玩家前往楼顶找一个侦查点，因为不能用超能力，只能乖乖爬防火梯了。此时玩家武器会自动切换成狙击枪，过一段时间后敌人的狙击手会出现，快速解决他们，连杀三波后，雅莎会命令玩家快速下楼离开，直接跳下去即可，摔不死的。上车后玩家变成火力手，不过敌人都不是特别有威胁，直到车子被一枚RPG废掉为止。用前方的货车作为掩体和敌人周旋，战斗可以主要交给超级同伴去打，玩家自保即可。期间雅莎会被打倒，记得回去掩体后救起她。

接着救援车辆到达，但很快被敌人直升机摧毁，干掉直升机，雅莎会让玩家去开车并接走她和保护对象。到达最后一站后，众人要等接送的直升机到来，没想到元气猫教授(Professor Genki)突然躲在礼物盒里从天而降，秒杀了保护对象，玩家与雅莎只能跟它一战。将它的生命值打掉一半后，它会变成超级元气猫教授，身上有护盾，枪械无法对其造成伤害。这时候马特终于重新联系上众人，并及时给予了玩家和雅莎超能力，于是众人有了和猫教授对抗的资本，终于将其击败。忠诚任务就此完成。



实用技术 攻略透解

●Loyalty - SR3 WARP-UP



玩家将会在这个任务中让马特设立一个铁港城特色的元气猫杀戮大赛，好让约翰尼看看他当时在飞机上被外星人绑架后错过了些什么。这个任务的内容就是一个加长版的元气猫杀戮大赛，规则和《黑道圣徒 3》中的版本差不多，只不过后面加入了一些超能力元素，让这个游戏难度变低了点。

第一轮是正常的元气猫杀戮，玩家手中只有枪械，对手也是些手持枪械或木棍的敌人，对付起来并不难。然后到了第二轮，玩家开始能够使用主动超能力，那就更是横扫千军了，善用念动力把敌人丢进人形框里还有分数奖励。不过这一轮敌人里也开始出现终结者机器人，记得用重火力对付。第三轮，约翰尼获得超能力，但是敌人里也开始出现超能力者，所以玩家最好还是不要滥用自己的超能力，用在恰当的时机克敌制胜才是关键。最后玩家会遇到 BOSS，辛迪加的老大菲利普·罗兰（Phillipe Loren），他的能力和一般的监察者差不多，正好玩家和约翰尼都有超能力，所以要破他盾然后造成致命伤害是很简单的事情。击败菲利普后，忠诚任务完结。

●Loyalty - The Girl Who Beat Cyrus

塞勒斯跑进了虚拟铁港城，还建立了一个军事基地，凯恩丝要求玩家协助她摧毁这个基地。驾车来到基地，然后驾驶 STAG 坦克摧毁沿路遇到有标记的载具，途中有外星人来袭，不过不太构成威胁。但之后塞勒斯驾驶的飞机会迅速摧毁坦克，不过没关系，玩家默认配备了外星人 RPG，对付起载具来也是得心应手。击落飞机后，和凯恩丝一起去寻找塞勒斯，他会超人化，身具护盾，会放气功波和念动力，不过玩家只要用冰冲击波破盾，然后给他一发 RPG 就可以重创他。之后塞勒斯每当生命值降低到一定程度时就会传送到仓库大门前，



召唤军队，而且一次比一次多，但都是杂兵，基本是被秒的命。第三次时凯恩丝终于变身女巫爆发了，一个核爆秒了军队然后把塞勒斯暴打致死，任务就此结束。

成就/奖杯综述

就正如游戏本身的宗旨是让人爽快一样，《黑道圣徒Ⅳ》没有在成就/奖杯设计上搞什么特别有挑战性或巨花时间的高难度项目，大部分内容围绕着主线和支线任务展开，还有本作的主题超能力也是成就/奖杯的主题之一。总体而言，只要玩家不放过游戏中的每一个娱乐元素，并且尽善尽美地拿到每一个收集，本作的成就/奖杯也就拿得七七八八了，再搞定算是有那么一丁点儿技巧性的“Epic Jump Quest”，并且刷一下各个超能力的累计目标和游戏中的各种挑战，全成就/白金也就指日可待了。个人建议玩家们用较为轻松的心态完成本作的成就/奖杯，毕竟一来游戏就是这么个风格，二来还有“Fourth and Forty”这个强制需要玩家进行 40 小时游戏的成就/奖杯，玩家打太快太有效率后面就只能无聊地把游戏放在一边挂机，还倒不如玩慢点玩开心点，把全成就/白金时间定在比 40 小时稍多一点点的位置就刚刚好。最后提醒一下，本作有一个在线成就/奖杯“Saintified”，没有网络条件的玩家是没法全成就/白金的哦。

名称	条件
Destroyer-In-Chief	完成“The Saints Wing”，剧情成就/奖杯。
There Is No Pancakes	完成“A Pleasant Day”，剧情成就/奖杯。
Woah.	第一次获得超能力，剧情成就/奖杯。
Don't Panic	完成“The Real World”，剧情成就/奖杯。
Ghost in the Machine	完成“Power Up CID”，剧情成就/奖杯。
Didn't Need to See Him Naked	完成“Matt's Back”，剧情成就/奖杯。
Blast from the Past	完成“A Game of Clones”，剧情成就/奖杯。
About Time!	完成“Welcome Back”，剧情成就/奖杯。
Betrayed	完成“All Hands On Deck”，剧情成就/奖杯。
Poodle Skirt	完成“Hello Teacup”，剧情成就/奖杯。
Keymaster	完成“Batteries Not Included”，剧情成就/奖杯。
Imperator	完成“Grand Finale”，剧情成就/奖杯。
Saints & Sensibility	在完成所有伙伴的任务的情况下完成“Grand Finale”，剧情成就/奖杯。
Half Way Home	完成半数开放世界中的游戏内容。
How It Should Be	完成所有开放世界中的游戏内容，包括双人合作内容。
The Full Kinzie	完成凯恩丝（Kinzie）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。
Paranormal Bromance	完成马特（Matt）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。
The Face of the Saints	完成皮尔斯（Pierce）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。
The Two Shaundis	完成珊迪（Shaundi）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。
Machine Man	完成 CID 的支线任务并和它滚床单。
On Her Saint's Secret Service	完成雅莎（Asha）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。
Benjamin [CENSORED] King	完成本（Ben）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单——虽然没滚成。
Actor-Turned-Politician	完成基思·大卫（Keith David）的支线任务——他就是不肯滚床单。
And I Ran...	超级冲刺距离累计达到 250,000 米。
Don't Look Down	超级跳跃后在空中滑翔的时间累计达到 10 分钟。
Chill Out	通过使用冰冲击波（Freeze Blast）超能力冰冻敌人并击碎对方来累计杀死 100 个外星人。
Pounding the Pavement	通过重踏（Stomp）超能力累计杀死 150 外星人。
Here! Catch!	通过念动力（Telekinesis）超能力举起并投掷敌人来累计杀死 100 个外星人。
Bringin' the Heat	使用火焰增益 (Fire Buff) 超能力让枪械附带火焰效果来累计杀死 100 个外星人。
Fist Meet Ground	使用空降攻击（Death From Above）超能力累计杀死 100 个外星人。
Experimental Tech	使用 Dubstep,InflaoRay,Bounce Gun,Disintegrator,Abduction,Black Hole 各杀死 25 个外星人。
Maximum Stopping Power	将其中一把武器升级到最强。
Where's My Cape?	获得所有超能力升级。
I Am Become Death	使用超能力的组合攻击累计杀死 1000 个敌人。
The Challenge King	完成所有挑战。
The Whole Story	找到所有录音文档（Audio Logs）。
Better This Way	将所有武器更换为自定义外观。
Back in the Day	呼叫过往“《黑道圣徒》系列”作品中的角色成为伙伴，并和他们累计进行两小时游戏。
Switch Hitter	使用男性主角和女性主角各进行两个小时游戏，可通过在整容室改变性别完成。
First of Many	购买第一个升级选项。
Zoo Keeper	累计杀死 25 个外星人监察者（Warden）。
Ooo A Piece of Candy!	找到 100 个数据簇（Data Cluster）。
A Real Cluster....	找到所有数据簇。
Elementary	为四个主动超能力选择新的元素。（选完退出 HUB 界面才会解锁）
Epic Jump Quest	从 Three Count 赌场起跳，一直滑翔到 Nuke Plant 核工厂，中途不碰到任何屋顶和地面。
Fourth and Forty	累计游戏时间达 40 小时。
Saintified	创造一个角色并分享到网络上。
Zero Saints Thirty	完成序章“Zero Saints Thirty”，剧情成就/奖杯。
Bouncin' with an Old Friend	完成盖特（Gat）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。
You Chose... Poorly	在面临拯救马特还是牺牲自己拯救人类的抉择时选择牺牲自己。

产子救世录2
七星的引导和马兹尔的噩梦

前作《产子救世录》在 PSP 上推出后得到了不少玩(shen)家(shi)的好评，本作依然延续了前作中优秀的人设、可动的人物立绘以及各种大打擦边球、让人脸红心跳不已的的剧情和设定，并且在画面表现以及战斗系统等方面的进化也相当明显。本作的世界观与前作有着很大的不同，故事发生在要塞都市的圣徒学院中，天赋异禀的男主角将会和七位 S 级的女子圣徒们一起，诞下星之子，拯救世界！

本作对应的平台为 PSV 和 3DS，两个版本所包含的内容完全一样，不过由于 PSV 分辨率更高、性能也要更好一些，因此在人物立绘以及画面表现上都要精细很多，十分的赏心悦目，因此在条件允许的情况下，笔者还是建议选择 PSV 版进行体验。

通关大约 35 小时



产子救世录2 七星的引导和马兹尔的噩梦	Spike Chunsoft		角色扮演
多机种	CONCEPTION II 七星の導きとマズルの悪夢		日版
	2013年8月22日	1人	6279日元
	对应机种为：PSV、3DS		对应玩家年龄：15岁以上

城市设施简介



游戏刚开始时并不会开放所有设施，玩家需要提升城市的等级以及将流程推进到一定的程度，才能够解锁所有的设施。

自室：在自室中我们可以进行更换装备、队伍编成、变换角色的外观以及存档等。

迷宫：在这里我们可以挑战 8 个不同的迷宫，战斗升级以及主线流程的推进基本上都在这里进行

教会：与女主角们进行爱交仪式，诞生星之子的场所，最少要有 100 点的 KP 值才可以进入。

圣徒学院：触发主线剧情以及与女主角们发展感情的地方。

ショップ：商店，在这里可以购买到角色们的武器、装备以及道具等，不过女主角使用的武器并不在这里出售。

训练所：在训练所中我们可以挑战通关过的迷宫，并且难度会有所提升，通关迷宫的话会得到奖励。需要注意的是，在训练所中挑战迷宫的话，时间并不会流逝。

通信所：下载确认 DLC 以及进行联机交仪的场所。

ギルド：公会，在公会中我们可以接受到来自四面八方的委托任务，与研究机关中任务不同，这里的任务更多的与收集道具相关。

研究机关：研究机关会向玩家发布委托，一般是以讨伐魔物为主。任务的奖励比较五花八门，不过想要强化女主角的武器的话，就只能通过这里的委托来获得。

探索屋：在这里玩家可以派星之子们去自行探索已经通关过的迷宫。

育て屋：育成屋，所有星之子诞生之初的等级都只有 1，在游戏后期如果不想自己升级的话可以放到育成屋中，花钱提升等级。

ギフトショップ：礼品商店，在这里可以买到赠送女主角用的各种礼物。

流程推进

主线流程

本作不再设置具体的时间，而是以春夏秋冬四个季节来作为区分。随着主线剧情的推进，季节也将随之变化。

游戏中主线流程的推进方式是：触发剧情→前往圣徒学院选择"シナリオ(剧本)"(有主线剧情的话显示为黄色标识)→前往指定迷→击败 BOSS→进入下一阶段主线剧情。

恋爱流程

在圣徒学院中，玩家可以选择喜欢的女主角触发与之相关的事件，不仅能够体验各种有趣的故事，还能够和她们增进感情、提升好感度，从而才能诞生更优秀的星之子。

画面左上角的心形槽代表着当前可以与女主角们对话的次数，在一个时间段内最多可以与三名女主角进行对话。进入迷宫战斗或是回到自己的房间中选择休息的话可以让时间流逝，心型槽的数量也能得到回复。

触摸事件：和前作一样，随着女主角好感度的提升，将会出现令人兴奋不已的触摸事件，只要触碰正确的位置就能让对方的好感度大幅提升。并且此次 PSV 与 3DS 都带有触摸屏，体验起来更加的直观，更具带入感。



送礼事件：在某些恋爱事件中的对话选项中，会出现送礼物的选项——プレゼントあげる，选定后可以从持有的礼物菜单中选择一样送给对方。礼物可以在迷宫中获得，也可以在礼品商店(ギフトショップ)中购买。需要注意的是，每种礼物对某个人只能赠送一次。另外，如果赠送的是一些饰品类的礼物的话，赠送之后可以在玩家房间中的装备→アクセカスタム(首饰定制)中，让女主角穿戴上这些饰品。



爱交系统

爱交仪式

在教会中，男主角可以选择一位女主角进行爱交仪式，诞生星之子。要进行爱交仪式的话需要足够的KP值，在圣徒学院中与女主角对话后便可以提升KP值。

女主角的心情会影响诞生的星之子的等级和能力，因此请确保在当前



选择的女主角处于心情好的状态。随着与女主角好感度的上升，爱交仪式所持续的时间也会越来越久。

W爱交仪式

在游戏进行到第四章之后，如果好感度达标的话，男主角就可以可以同时和两位女主角进行爱交仪式。W爱交仪式一次会消耗150点的KP值，通过W爱交仪式诞生的星之子能力会更高，出现双胞胎的几率也会有所上升，也有可能发生突然变异。

男男交仪

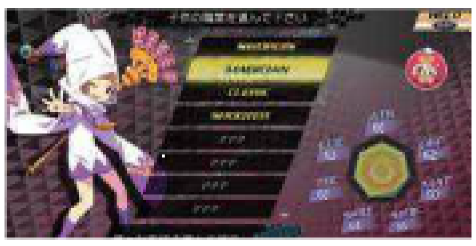
随着故事的发展，玩家可以在通信所中与其他的玩家进行“男男交仪”，是的，简单来说就是搞基。据说通过这种方式能够诞生出特别的星之子，不过具体有多特别笔者就不得而知了，羞耻心本能地阻止我去进行这种奇怪的仪式，有条件的玩家可以自行尝试一下。



▲通信所的大叔怎么看都是个基佬……

星之子

职业



星之子诞生后，我们可以为他们设定一个职业，不过游戏初期可供选择的职业比较有限，一些高级职业以及特殊职业需要在等级提升或是流程推进之后才能解锁。本作在前作19种职业的基础上上，又追加了诸多全新职业，总数高达30种，非常厚道。

编队

星之子在战场上是以三人为小队行动的，如果将各个职业的星之子进行合理组合的话，可以得到特殊的连携技以及属性加成的效果。比如等级4以上的弓箭手搭配风属性的法师的话，便可以发出带龙卷风的强力箭矢，而如果是三个7级以上的剑士进行组队的话，那么该队伍的攻击力和防御力都会有



所提升。并且在游戏后期通过高级职业的搭配，所能够组合出的效果可谓千变万化，玩家可以细细探索。

独立

每个星之子都有自己的等级上限，等级上限会受玩家等级和女主角好感度的影响，一旦达到等级上限后能力值就无法进一步提升了，这个时候我们就可以选择让他们“独立”，“独立”之后可以提升城市的等级，开启新的设施，并且独立后的星之们还会时常给予玩家一些回馈。

变异

星之子所能拥有的等级上限是根据主角的等级与好感度而定的，不过也有可能在游戏的前期就因为突然变异而诞生出等级上限为99的天才星之子，这类星之子在迷宫中会有星型的特殊标记，玩家可以着重进行培养。

属性

每个星之子都有自己的防御属性，一般来说其所具备的防御属性都继承自母体，但也会有突然变异的情况发生。星之子组队的之后的队伍防御属性也只有一种，取队伍中数量最多的属性作为队伍属性，如果属性平均的话，那么则取队伍中第一位星之子的属性为队伍属性。

各属性之间存在着属性相性的问题，因此可以优先根据迷宫中敌人的类型配置优势属性的队伍。游戏中一共有7种属性：风、火、土、水、光、暗以及无属性。其中火克制风、风克制土、土克制水、水克制火、暗属性克制前面四种属性，光属性克制暗属性，而无属性对光暗比较有效，但对风火土水四属性就比较吃亏。

战斗相关

战斗菜单&方向选择

战斗开始后，画面的左上角是战斗菜单，右下角的头像栏显示的敌我双方的行动顺序，行动顺序会随着场况的改变而发生变化。

ATTACK	普通攻击	SKILL	使用技能
ITEM	使用道具	GUARD	防御
GASSIN	星之子独有的合体变身	ORDER	自动战斗指令选择
INFO	敌我双方状态确认	ESCAPE	从战斗中脱离

选择当前回合的行动后，玩家可以选择从四个不同的方向对敌人发起进攻，并会有青色及红色两种颜色的箭头作为标识，其中红色箭头表示敌人弱点所在的方向，从这个方向发动进攻的话伤害会有较大的提升。当然并不是一定要选择弱点所在的方向发起进攻，特别是当场面上存在多个敌人的话，应该优先选择最少敌人能够触碰到的位置，以免腹背受敌，被前后夹击。在战斗中按L键可以切换不同的敌人，我们可以在充分观察敌人的站位后，选择最安全的进攻方向。

另外，每个方向上只能有一支星之子的队伍，而男女主角则不受限制。



自动攻击

在战斗中按△键的话可以让全员按照预定的战斗思路进行自动攻击，在战斗中玩家可以通过 Order 选项制定战斗方针，比如优先使用最强的技能将敌人击退，又或是注重 Chain 的累积等等，可以根据场况做具体的判断。

Over Chain

战斗画面右下角有一条 Over Chain 的计量槽，当 Over Chain 值达到一定量的时候，便可以对一名敌人的行动进行封锁，使其无法进攻，不过如果场面上存在多个敌人，而另外的敌人在玩家进行封锁的途中行动的话，那么封锁将会被打破，Over Chain 槽归零。

想要比较快速地提升 Over Chain 计量槽的话，可以选择从青色箭头所指的方向进行进攻。

CAUTION

当魔物进行蓄力后，在地面上会显示 "CAUTION" 的字样，有显示的区域便代表着其蓄力攻击所会涉及的方向，如果感觉危险的话应该尽量避开。不过如果站在显示 "CAUTION" 的位置对敌人发起进攻的话，Over Chain 计量槽将会大幅上升。

Ether计量槽

本作新增的战斗系统，在战斗画面的右下方显示的便是 Ether 计量槽，共分为四个等级。其代表着当前战斗区域中 Ether 能量的浓度，浓度越高，则我方的速度就越快，可以有更多的机会优先行动。只要打倒敌人就能够大幅提高 Ether 浓度。



合体技

本作新增的战斗系统，随着等级的上升，玩家可以与女主角使出合体必杀技，并且与不同的女主角搭档的话合体技也会不同。玩家只要在主角的战斗回合中从技能菜单中选择就能发动，合体技和普通技能一样会消耗 MP 值，不过伤害更大且带有大魄力的特写镜头。

GASSIN

星之子在战斗中有名为 "GASSIN" 的菜单选项可供选择，发动后三名星之子将会以合体的形态出现，各方面的能力都得到提升，不过需要注意的是，发动 GASSIN 的话需要消耗 KP 值。

魔法通信



本作新增的系统，在战斗中，有时候其他的女主角会通过魔法通信的方式请求与玩家通话，此时游戏会有提示并在画面上方的选择菜单旁边显示一个小信封的图标。如果这个时候选择接听的话，来信一方的女主角的好感度将会有所提升，不过会玩家会失去当前回合的行动机会。

攻击阻截

当主角与星之子的好感度提升后，在战斗中如果有某之队伍的星之子处于濒死状态，并遭受攻击的话，那么会有一定的几率触发攻击阻截，玩家将会在展开防护罩，在对应的回合中保护星之子免受攻击。好感度越好，则攻击阻截发动的频率也就越高。



瞬间杀敌

在迷宫中，敌人的强弱会以颜色来区分，分别为蓝、紫、红、黄，强度依次递增，玩家如果遭遇蓝色的敌人的话不会进入战斗画面，而是直接在地图上就能将其秒杀，大大提高游戏效率。

装备&换装

在玩家房间中或是在地图中按△键后选择 "装备" 可以对主角以及星之子进行装备的更换，除了可以针对个别角色单独更换之外，还可以选择 "まとめて最強" 让全员都换上最强的装备。

而本作还新增了换装系统，选择 "装备" → "コスチエンジ" 的话，可以让主角们换上特别的服装，比如泳装等等，换装后的样子会在迷宫中体现。

奖杯列表

本作的白金难度其实不大，并没有什么高要求的奖杯，只不过由于结局众多，想要拿齐对应的奖杯的话，需要花上不少的时间。

奖杯	奖杯名	取得条件
白金	全トロフィー取得	取得所有奖杯
铜杯	初めての魔物討伐	首次讨伐魔物
铜杯	初めての共同作業	首次诞生星之子
铜杯	三角関係！？	首次进行w爱之交仪
铜杯	立派な要塞都市	城市等级达到30级
铜杯	フルオープン！	城市设施全部解锁
铜杯	いっぱい貯めました！	金钱达到一百万
铜杯	ＲＰＧの基本	完成30次支线任务
铜杯	キズナの極意	赠送30次礼物
铜杯	親孝行	得到30次星之子的回馈
铜杯	街一番の大家族	诞生10个星之子
铜杯	可愛い子には旅	星之子独立人数达到10人
铜杯	色欲に打ち勝つ者	通关色欲迷宫
铜杯	暴食に打ち勝つ者	通关暴食迷宫
铜杯	強欲に打ち勝つ者	通关强欲迷宫
铜杯	怠惰に打ち勝つ者	通关怠惰迷宫
铜杯	憤怒に打ち勝つ者	通关愤怒迷宫
铜杯	嫉妬に打ち勝つ者	通关嫉妒迷宫
铜杯	傲慢に打ち勝つ者	通关傲慢迷宫
铜杯	罪を見逃さぬ者	通关所有支线迷宫
铜杯	魔物ハンター	讨伐100只魔物
铜杯	魔物キラー	瞬间杀死100只魔物
铜杯	攻撃は最大の防御	攻击次数累积达1000次
铜杯	スキル職人	技能使用次数累积达500次
铜杯	ガッシン職人	合体技使用次数累积达30次
铜杯	連携上手	截断攻击发生累积发生30次
铜杯	チェインマスター	Chain发动次数累积达100
铜杯	皆で平和を取り戻す	带所有的女主角进入迷宫
铜杯	フウコとの絆	通关达成フウコ结局
铜杯	セリナとの絆	通关达成セリナと结局
铜杯	エリィとの絆	通关达成エリィと结局
铜杯	トーリとの絆	通关达成トーリ结局
铜杯	ナリカとの絆	通关达成ナリカ结局
铜杯	フィーネとの絆	通关达成フィー结局
铜杯	クロエとの絆	通关达成クロエ结局
铜杯	友と共に	通关达成普通结局
银杯	完璧な要塞都市	城市等级达到100级
银杯	ＭＡＸレベル！	城市中所有的设施达到最高级
银杯	世界一の大家族	诞生100名星之子
银杯	街中子供がいっぱい	星之子独立人数达到100人
银杯	個性豊かな子供達	诞生全部职业的星之子
银杯	原罪を断ち切る者	通关原罪迷宫
银杯	魔物バスター	讨伐500只魔物
银杯	フウコとの思い出	完成与フウコと相关的所有事件
银杯	セリナとの思い出	完成与セリナと相关的所有事件
银杯	エリィとの思い出	完成与エリィと相关的所有事件
银杯	トーリとの思い出	完成与トーリと相关的所有事件
银杯	ナリカとの思い出	完成与ナリカと相关的所有事件
银杯	フィーネとの思い出	完成与フィーネ相关的所有事件
银杯	クロエとの思い出	完成与クロエと相关的所有事件
金杯	パーティーは終らない	通关达成完美结局（开后宫）



KILLER IS DEAD

游戏发售已有一个月，相信不少玩家早已取得了白金或全成就，本作的整体难度不高，因此就算是动作类初哥也可以尝试挑战一下白金／全成就，下面就将所有任务的最高评价 AAA 心得放出供各位参考，注意没有特别提出的都以 Easy 难度为准，装备为默认装备。此外每个任务的打法并不是惟一的，欢迎有更好方法的朋友来信交流，文中将以 PS3 版的按键来叙述。

文 狼来了　美编 心の永恒

杀手已死		角川Games	动作
多机种	Killer is Dead		日版
	2013年8月1日	本地1人	7200日元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：18岁以上

操作对照表

PS3	作用	X360
左摇杆	移动／选择	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
方向键	选择菜单项目	方向键
×	行动键／取消	A
○	防御／确定	B
□	攻击	X
长按□	范围攻击	长按 X
△	破防攻击	Y
L1	副武器模式	LT
L2	治愈（学会技能后）	LB
R1	爆发模式／在副武器模式中为射击	RT
R2	切换副武器	RB
R3	重置视点	RS
L1+R3	蹲下	LT+RS
左摇杆＋○	回避	左摇杆 +B
START	暂停菜单	START

分支任务指南

害虫处刑

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程指南

我们的目的是找出所有隐藏在礼品盒、雕像等物品里边的小蜘蛛然后将其消灭，基本上全程都可以用副武器来攻击，个别狭窄的空间里则可以用范围攻击□键蓄力避免被小蜘蛛误伤，秘密奖励的两个条件都很容易满足。小蜘蛛总共有 24 只，初始的大厅里藏有 7 只，位置随机，我们可以进入副武器模式来查看可以破坏的物品，注意观察上方、角落，其中一个藏得比较深的礼品盒是在某侧角落里墙上大钟的右侧阶梯下方，其余的位置都比较明显。剩下的 17 个分别藏在：庭园里中央的礼品盒里 ×10、墙壁上有电视机的房间里 ×1、墙壁上有倒立电视机的房间里 ×2（一个刚进去就会自己跑出来，另外一个要射击墙壁上的橱柜）、要迅速扑灭墙上四周的 4 个烛台的房间 ×4（扑灭蜡烛后还是用破防攻击将闪绿光的墙壁打碎，4 个小蜘蛛就在里边）。行动迅速的话很容易就达成 AAA 评价了。



©GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.

绅士の嗜み

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
过热手当	一次都不让机枪陷入过热状态

流程指南



操控前方的机枪后任务开始，注意不同难度下敌人的波数也不一样。

第一波：6 名行动缓慢的杂兵，推荐用来刷秘密奖励的条件。

第二波：10 名杂兵，左右两侧会出现行动较为迅速的敌人，优先干掉它们后再对付中央远处行动缓慢的敌人。

第三波：20 个杂兵，左右两侧扶梯上的敌兵行动缓慢，最后处理，优先对付中央及两侧的敌人，Easy 难度到本波结束。

第四波：10 个敌人，从左右两侧扶梯上出现的敌人依旧行动缓慢，中央的敌人会闪躲我们的子弹，建议等它们移动到较近的地方时用爆头解决。

第五波：10 个敌人，行动缓慢的敌人只会从左右两侧的扶梯上出现，累积爆头数的好机会，Normal 难度到本波结束。

第六波：25 个敌人，扶梯继续出现行动缓慢的敌人，中央两侧有较快的敌人刷新，也是累积爆头数的好地方。

第七波：30 名敌人，中央会刷出闪躲子弹的敌人，建议先对付中央左右两侧行动较快的敌人，然后等中央的敌人靠近后对其射击，最后再对付从扶梯刷出来的敌人，注意机枪不要过热，Hard 难度到本波结束。

第八波：3 名巨型敌人，只要注意机枪不要过热，在敌人差不多越过安全线的时候即可将它们全灭。

第九波：30 个敌人，Very Hard 难度的最后一波，初始会在中央刷出一个巨型敌人，随后四周会陆续出现各种兵种，杀敌的优先顺序应该是快速移动的敌人→会闪躲子弹的敌人→巨型敌人→从扶梯出现行动缓慢的敌人，干掉巨型敌人后还会刷出 2 个巨型敌人，但杀敌顺序不变。

逞しいヘッドフォン

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程指南

想取得最高评价不用追求无伤，只要满足使用 30 次以上的破防攻击外加损血不要太多、行动迅速即可达成目的。任务开始后前方和右侧刷出两名持枪的敌人，迅速移动过去将眼前的敌人干掉，此时会因为所处的位置正好隔着右侧的箱子而不用担心被另一个敌人偷袭。干掉另一名敌人来到前方广阔的区域，追求无伤的话要先击破刷出来的飞行器，然后再对付杂兵。

接着上楼梯来到尽头，此时会刷出一名大型敌人和二台飞行器，可以行动后迅速用刷武器摧毁两台飞行器，然后再用加农炮让大型敌人迅速跪下将其秒杀，因为僵持太久的话飞行器还会再刷出来。战斗结束后取得尽头的道具，接下来要求玩家在限定的时间里回到本建筑的入口处。

往回走，这次不要上楼梯，地面尽头会刷出来戴头盔的敌人，干掉它后就可以捡起它的头然后在一旁的扫描器上开启去路。进入扫描器后方右侧的小路，此时与小路相邻的区域里会刷出持枪的敌人，我们要用远程武器将它们全灭。完事后从小路尽头来到相邻的区域并进入刚打开的门，进门后画面中会提示玩家将区域四周的 4 个终端破坏，破坏终端时区域里会不断刷出敌人，我们应该优先破坏 4 个终端阻止敌人刷新，全灭敌人后进入刚打开的门任务就结束了。



守卫の街

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程指南

玩家需要在限定时间内杀敌抵达终点，只需使用 2 次肾上腺素爆发即可取得 AAA 评价，无需无伤。任务开始后迅速前进左转，途中的栅栏用通常攻击打碎即可，注意观察前方区域的中央地上有一个酒桶，先用远程武器射击酒桶以及周围的物品刷出回复血槽的道具，然后往前走触发敌人出现的过场，过场后立即右转会看到一面可以用钻头破坏的墙壁，先取得刚才刷出来的血槽回复道具，否则钻头无法使用。

敌人可以先放置不管，进入用钻头打碎的墙壁后方打碎地上的其中一个酒桶可以回复大量的血槽，之后就可以回到刚才的区域用肾上腺素爆发将地面上的敌人全部秒杀，最后再料理上方的远程敌人。大门打开后进入前进，快到尽头时右转可以看到一面墙上有洞的墙壁，用远程武器通过洞口射击将对面的酒桶引爆炸开道路。

来到下一个战区时尽量用及时防御和成功后的追击将敌人挑空打空连，将血槽蓄得差不多后就可以用肾上腺素爆发清场。接下来打碎道路上的障碍走到尽头左转，用副武器射击地面上的酒桶炸出道路，也可以直接用通常攻击将墙壁砍倒。来到最后一个战区，第一波敌人交给肾上腺素爆发，注意最后要留一个敌人来蓄血槽。第二波敌人会在过场后出现，血槽充足时一发多段蓄力的加农炮就可以瞬间秒掉脆皮的杂兵并将大型的敌人打跪，肾上腺素爆发搞定收工，进入一旁打开的门来到尽头任务就结束了。



咒いの时间

秘密奖励	
种类	达成条件
破坏手当	基本条件：杀死 1 个以上敌人 最大条件：杀死所有敌人
幽灵手当	不杀任何敌人过关

流程指南

本任务的目的是接触区域里的 9 个灯台，然后回到初始的地点取得道具即可过关。只要一离开初始所处的魔法阵，蒙德的体力就会缓缓减少直至死亡，想取得 AAA 评价要将关卡里的所有敌人干掉，这里推荐一条接触灯台的路线，另外攻略本任务前最好将血槽转化为体力的技能升满。



任务开始后前方就有一个灯台②,先不管它,右转往前走一点看到地面上有个桶,将其打碎回复一些血槽,然后顺势往右前方前进到尽头接触一个灯台①并将上方的敌人干掉。接着回到初始的地方接触眼前的灯台②,灯台后方的湖面上有个眼球敌人,将其击破;回到起点,这次左转前进,往前走一点看到右边有通往湖上的桥,而左边是一会要继续前进的方向,先过桥去接触灯台③顺便将周围的飞行器敌人和湖面上的眼球击破;完事后不要过对岸,原路返回刚才提到的左边通路一直前进。

途中会遇到一个灯台④和飞行器,随后在通路右边的小屋子里也有一个灯台⑤,靠近时小心不要被突然伸出来的触手偷袭,触手和屋子旁湖面上的眼球敌人都要消灭掉,它们都与秘密奖励挂钩。从小屋出来后继续顺着左侧通路前进,期间会遇到灯台⑥和飞行器,继续往前走一点会看到左边院子里灯台⑦发出来的光。接触后继续顺着通路绕着湖面前进,灯台⑧就在路上,注意不要漏了飞行器敌人。最后的灯台⑨只要调整一下视角根据它发出来的光就能找到,期间的飞行器和触手都要消灭掉。接触完所有的灯台后回到起点取得道具过关。

危险运转

秘密奖励

种类	达成条件
破坏手当	基本条件：击倒 26 个敌人 最大条件：击倒全部 28 个敌人
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程指南



我们需要驾驶摩托车绕场跑 4 圈,每一圈的道路上都有 7 个敌人,4 圈加起来就是 28 个敌人。想取得最高评价必须无伤+撞死全部 28 个敌人,因此难度方面在游戏中属于名列前茅的,必须通过背版熟记敌人的位置,一些突然冒出来的障碍物地点也要记住并提前躲开,敌人射出来的子弹可以按防御键无伤弹开,不少地方都需要算好提前量连续按×键加方向来切换位置躲开路上的障碍,玩家要有多试几次的觉悟。

みんなの重み

秘密奖励

种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程指南



让电梯上升到指定高度任务就会结束,只不过期间会一直刷出敌人,当电梯上的敌人超过 3 个时电梯就会停止不动,因此我们只要迅速杀敌保证电梯不超重即可。多用肾上腺素爆发是取得高评价的关键,初始先用破防攻击快速累积连击数,随后保持在高连击等级的状态下砍杀敌人即可蓄积大量血槽,速度快的话就算没有无伤也能取得AAA。

月の贈り物

秘密奖励

种类	达成条件
气绝手当	基本条件：只被飞行器敌人的攻击打晕 1 次 最大条件：1 次都不被飞行器敌人的攻击打晕
幽灵手当	不杀任何敌人过关

流程指南



本任务的目标是找到隐藏在区域里的所有爆弹箱,限定时间为 3 分钟,爆弹箱共有 5 个,想取得高评价就必须满足所有的秘密奖励条件,也就是不杀敌且不被飞行器的攻击命中过关,被其余杂兵踹到倒是对评价没有影响,注意蓝色的门需要靠近后才会缓缓打开,等门的时候要提防被飞行器偷袭导致功亏一篑。

5 个爆弹箱的位置如下：第一个就在眼前,靠近后要按×键取得；进入下一个区域后左转拐到深处,爆弹箱藏在一堆木箱的后面；进入下一个区域后,右手边的木箱堆后藏有爆弹箱,取得后往前走看到左右都有蓝门,左边门后的木箱堆中有一个爆弹箱,右边门后深处被木箱堆挡着的门里边有最后一个爆弹箱。

列车の痛み

秘密奖励

种类	达成条件
过热手当	基本条件：只让机枪陷入过热状态一次 最大条件：一次都不让机枪陷入过热状态
绅士手当	完全不受到任何伤害

流程指南

考验玩家运气和操作技巧的任务,我们的目标是操控机枪射击敌人丢过来的油桶,必须射满 50 个任务才会结束。除了一般的油桶外,射击蓝色的油桶可以回复体力,而射击红色的油桶则可以将屏幕里无论远近高低的油桶全部一口气炸掉。取得高评价的要求是满足所有秘密奖励的条件,运气好的时候红色油桶会经常出现,倒霉的时候也有可能遇到油桶高速连发的情况。



小さなロマン

秘密奖励

种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
过热手当	一次都不让机枪陷入过热状态

流程指南

该任务的目的是找到指定的道具然后脱离。任务开始后先利用杂兵满足 30 次以上破防攻击的秘密奖励,随后利用机枪将大量的



机械类以及眼球敌人消灭。进入到下一个区域后登上右侧的楼梯走到尽头即可找到目标道具，接着用加农炮群杀下方的敌人。来到火车尾部时敌方的火车出现，迅速来到火车尽头操控机枪将敌方火车左右两侧的核心击毁，期间注意清理一下不断刷出来的机械类敌人，注意不要让机枪过热，否则过关后就很难取得最高评价了。

主线任务AAA指南

Episode 1 月を选んだ男

秘密奖励	
种类	达成条件
救出手当	基本条件：自动弹开敌人的子弹数在 5 发以下 最大条件：不让蒙德作出任何自动弹开子弹的动作
强韧手当	一次都不死的前提下过关

过场结束后立即按左摇杆的↓方向转身，因为NPC在开场后会迅速举枪朝玩家射击，如果我们背对着他，他就会放下武器稍等片刻后再重新举枪，利用这个特点可以有效地抑制他的攻击频率，此外转身后要迅速转回来往过道的左或右前方移动，再次举枪的NPC在被背对过之后一般只会往过道的中央射击。选择最高难度来打这一章的流程，熟练后可以将时间控制在45秒左右过关，过关后会取得50万以上的金钱，用来刷金钱相关的奖杯/成就非常轻松。



Episode 2 KILLER IS DEAD

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
强韧手当	一次都不死的前提下过关

利用任务开始后出现的敌人满足秘密奖励的条件，使用30次以上破防攻击，然后再在高连击数的状态下用通常攻击干掉敌人争取蓄积更多的血槽，接下来所有的敌人都用肾上腺素爆发一击秒杀，只要时间不要太慢的话可以轻松取得AAA评价。

Episode 3 痛い女

秘密奖励	
种类	达成条件
害虫手当	基本条件：BOSS 战中只受到少量由小蜘蛛造成的伤害 最大条件：BOSS 战中完全不受到小蜘蛛的伤害
强韧手当	一次都不死的前提下过关

一般的杂兵战尽量用肾上腺素爆发来解决以取得加分，可以活用隐藏在关卡中的斯卡蕾特来补充血槽。BOSS战时要满足秘密奖励的条件：不被BOSS丢出来的小蜘蛛伤到，建议将通常射击（**バレットショット**）相关的技能升到顶级再来挑战，因为只要火力够密集，那么当BOSS爬到天花板上时往往来不及丢小蜘蛛就被我们射下来痛宰了。

Episode 4 月を奪った男

秘密奖励	
种类	达成条件
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御
强韧手当	一次都不死的前提下过关

本关没有什么特别需要注意的地方，同样是遇到敌人后先满足秘密奖励的条件，及时防御15次以上，然后多用肾上腺素爆发杀敌，个别敌人要先破防或者将它们打至眩晕才能用爆发干掉，眼球敌人建议用副武器快速击杀，只要不要Game over或者损血太多即可取得AAA。

Episode 5 梦を食らう女

秘密奖励	
种类	达成条件
幻觉手当	基本条件：击倒 5 个以上 BOSS 的分身 最大条件：击倒 15 个以上 BOSS 的分身
强韧手当	一次都不死的前提下过关

注意多以攻击命中几次BOSS的分身，推荐在分身施放光束时上前进攻，因为出招时分身无法歪曲自身周围的空间，而且也不会移动躲避，另外注意速战速决不要损血太多即可。

Episode 6 耳を奪った男

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程中的一些要点可以参考之前的流程攻略，任务中个别会防御或者皮糙肉厚的敌人可以用强化过后的加农炮快速击破，就算打不死也能将其击晕然后用肾上腺素爆发解决，秘密奖励条件在过关迅速、损血少的前提下只要满足爆两个敌人的头就可以了。BOSS战时同样可以借助加农炮来重创BOSS，总体来说本任务要取得AAA没有什么难度。

Episode 7 暗に消えた虎

秘密奖励	
种类	达成条件
美女手当	基本条件：找到 1 次斯卡蕾特 最大条件：找到 3 次斯卡蕾特
强韧手当	一次都不死的前提下过关

秘密奖励的条件是找到斯卡蕾特三次，如此简单的分数奖励务必完成，其余需要注意的地方是熟记几个雕像匿藏的地点，尽量节省过关的时间，不能直接用肾上腺素爆发秒杀的敌人就交给加农炮来对付吧。BOSS战只要依照一般的打法保证不死结束战斗即可。



实用技术 研究中心

Episode 8 梦で踊る女

秘密奖励	
种类	达成条件
复仇手当	基本条件：特殊战斗时只攻击大卫 最大条件：无
强韧手当	一次都不死的前提下过关

很容易就能达成最高评价的一关，杂兵战的要点和以往的相同，BOSS 战时注意不要打错人就能顺利取得秘密奖励的加分。

Episode 9 星を盗んだ巨人

秘密奖励	
种类	达成条件
气绝手当	基本条件：只被飞行器敌人的攻击打晕 1 次 最大条件：1 次都不被飞行器敌人的攻击打晕
强韧手当	一次都不死的前提下过关

本任务的流程比较长，途中只要按照一般的打法杀敌，多打出高连击数、使用终审技和肾上腺素爆发就能取得不少加分。秘密奖励的条件其实只要记住三个飞行器敌人会出现的地方多加防备即可，飞行器出现后先回避等它的攻击落空出现硬直，然后迅速将其击破，在巨人用光束扫射的区域中飞行器敌人会不断刷新，因此推荐冒着被光束打中的危险用回避迅速离开这个区域，顺利的话只要在区域里击破一架飞行器，之后就能脱离该区了。

Episode 10 憧れを运ぶ男

秘密奖励	
种类	达成条件
屈伸手当	基本条件：蹲下 2 次以上 最大条件：蹲下 20 次以上
强韧手当	一次都不死的前提下过关

秘密奖励的条件是蹲下 20 次，这种白送的分数一定要拿到，然后就是注意快速、华丽地杀敌且不要损血太多，关卡中敌人群聚的地方可以用加农炮迅速开路。

Episode 11 梦に生きる女

秘密奖励	
种类	达成条件
光线手当	基本条件：战斗中只受到少量由光弹 / 束类攻击造成的伤害 最大条件：战斗中不受到由光弹 / 束类攻击造成的伤害
强韧手当	一次都不死的前提下过关

低难度下就算不达成秘密奖励的条件也能轻松取得 AAA 评价，只要熟知 BOSS 的招式并作出对应的行动，比如防御光弹、躲开光束等即可减少受伤的次数。这里有个小技巧，那就是第一阶段将 BOSS 的体力扣光后不要急着用肾上腺素爆发切断它的下半身，趁其沉默的时候迅速上前用通常攻击积攒血槽，积攒到满意的量后再进入下一个阶段，如此一来 BOSS 躲在空中时就会有充足的血槽让玩家用副武器迅速将 BOSS 击落。



Episode 12 月に选ばれた男

秘密奖励	
种类	达成条件
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御
强韧手当	一次都不死的前提下过关



秘密奖励条件可以用第一场杂兵战里的敌人来达成，嫌麻烦的话只使用两次及时防御也可以，不过损血量不能太多，过关时间也有一定的要求。正面持有盾牌的敌人用绕背肾上腺素爆发的方式迅速击破，而会防御的敌人则交给加农炮破防并顺势秒杀，眼球敌人同样由加农炮来速杀，一般的杂兵则用高连击数来积攒血槽，否则很难保持全程都可以用加农炮和肾上腺素爆发来开路，BOSS 战注意不要损血过多即可。

挑战任务 AAA 指南

コンボチャレンジ Ⅰ

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：45 秒内打出 30 连击

攻略：建议全程用破防攻击来积攒连击数，熟悉敌人的攻击节奏后再补上 2 次及时防御即可取得高评价。

ターゲットチャレンジ Ⅰ

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：50 秒内干掉 2 名敌人

攻略：只要速度快损血少，那么仅完成打击手当的基本条件即可，推荐打法是连续用破防攻击将敌人打晕，然后再用肾上腺素爆发结果敌人。

サバイバルチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：生存 40 秒

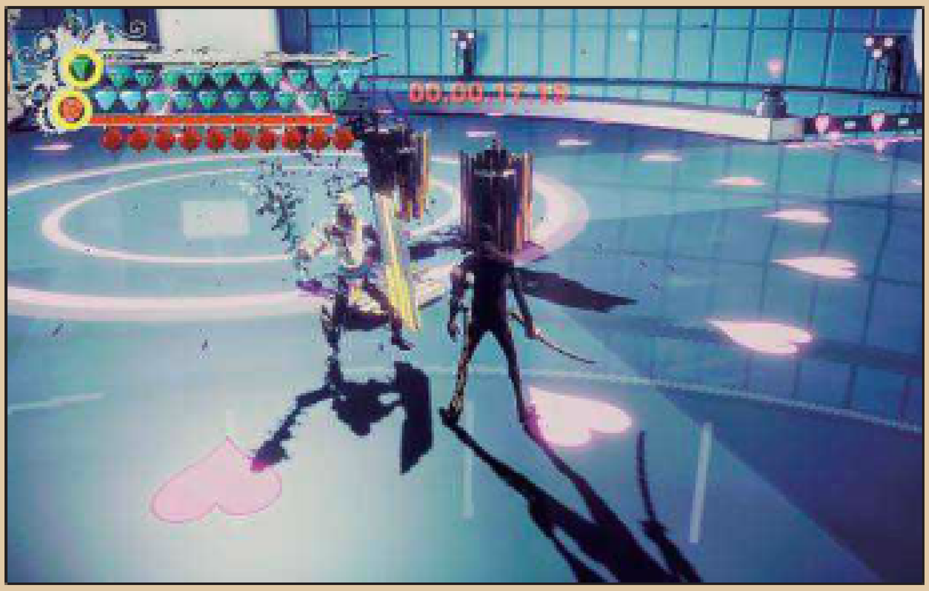
攻略：危险手当可以不用追求，任务开始后利用刷出来的低级杂兵刷爆头次数，一般爆 2 到 3 个头＋无伤或者轻伤都可以取得 AAA。

カタナチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：限定时间内以肾上腺素爆发杀敌

攻略：难度较低的一个任务，共有 4 波敌人，每波战斗开始时都会自动回复部分血槽，第一波的敌人绕背即可成功使用肾上腺素爆发，第二、三波的敌人直接使用就可以了，最后一波敌人先用破防攻击将其打晕再爆发，顺便也可以取得打击手当的加分。



サバイバルチャレンジ 2

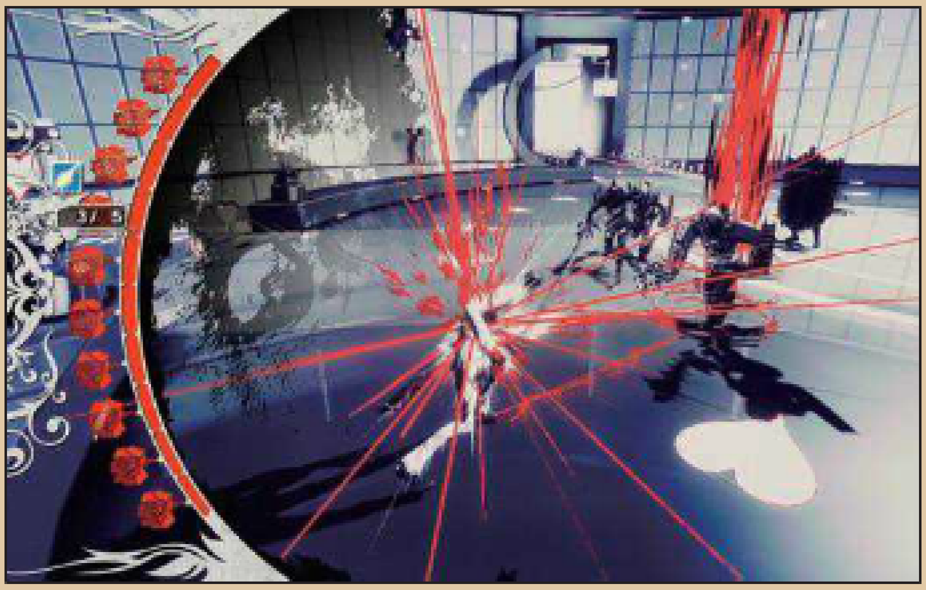
秘密奖励	
种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用 2 次以上破防攻击 最大条件：使用 30 次以上破防攻击
绅士手当	完全不受到任何伤害

目标：生存 45 秒

攻略：任务开始后先用破防攻击打附近的敌人两次取得打击手当的加分，然后就专心躲避自爆的眼球以及飞行器的攻击吧，无伤即可取得最高评价。

ターゲットチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在 50 次以下 最大条件：副武器的射击次数在 10 次以下



目标：限定时间里击杀 5 个手持棍棒的敌人

攻略：如果失误杀了目标以外的敌人，任务会立即失败。推荐的打法是用及时防御的追击将敌人挑空打空连，将血槽蓄积到 4 或 5 格后就可以用肾上腺素爆发秒杀棍棒类的敌人了。

トリックチャレンジ 1

秘密奖励	
种类	达成条件
破坏手当	基本条件：击倒 1 个以上敌人 最大条件：击倒 26 个以上敌人
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：1 分钟内以眼球敌人自爆时的暴风击倒 10 个敌人

攻略：本任务没有什么捷径，我们只可以用破防攻击，利用破防攻击打击眼球敌人可以让它们提前自爆，敌人快要自爆时可以站在它的附近按防御键将大量的杂兵吸引过来，算好爆炸的提前量再迅速躲开，期间使用 2 次及时防御取得危险手当的加分。

カタナチャレンジ 2

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
破坏手当	基本条件：击倒 1 个以上敌人 最大条件：击倒 26 个以上敌人

目标：限定时间里用蓄力攻击同时干掉 4 个敌人

攻略：白送的任务，开始前先将蓄力攻击强化至顶级，任务开始后立即原地使用蓄力攻击，运气不差的话一发就可以搞定收工，还会顺带取得秘密奖励的加分。



サバイバルチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
屈伸手当	基本条件：蹲下 2 次以上 最大条件：蹲下 20 次以上
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：不受伤的前提下全灭敌人

攻略：任务开始后先干掉身后持枪的敌人，然后借助剩下的一个杂兵及时防御两次并顺势追击蓄积 3 格以上的血槽，蓄好血槽后不要杀他，蹲下 20 次取得屈伸手当的加分，达成后用肾上腺素爆发干掉杂兵和接下来出现的大型敌人，最后会出现 2 台飞行器和一个杂兵，肾上腺素爆发秒掉杂兵后先回避一下飞行器的攻击，之后用远程武器击落飞行器。



カタナチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
绅士手当	完全不受到任何伤害

目标：限定时间里干掉 12 个持枪的敌人

攻略：就算误杀其他敌人也不会导致任务失败，因此我们就争取取得切断手当的最大条件加分，如此一来就算没有无伤也可以取得 AAA 评价。

コンボチャレンジ 2

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 2 次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用 15 次以上肾上腺素爆发
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御



目标：限定时间里打出 50 连击

攻略：危险手当不用追求，多用破防攻击绕背积攒连击数，然后再用通常攻击砍敌人蓄血槽，敌人跪下后就用肾上腺素爆发刷切断手当的奖励分，杀死敌人后会立即刷新，注意不要让连击数断了。

カタナチャレンジ 4

秘密奖励	
种类	达成条件
切断手当	基本条件：成功使用 1 次以上肾上腺素爆发
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御



目标：无伤的前提下干掉敌人

攻略：敌人只有 1 个，不过我们被强制只能步行，回避还是可以正常使用。这里推荐用回避爆发来杀敌，敌人防御时可以绕背进攻，就算不满足任何一个秘密奖励条件也能取得高评价。

コンボチャレンジ 3

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：限定时间内以及时防御达成指定连击数

攻略：任务中除了防御外其余的攻击都无法发动，如果无法在敌人的初段攻击就使用及时防御，那么可以先用通常防御防住第一段，然后再尝试用及时防御抵挡第二段攻击。基本上只要过关且不要损血太多就能取得最高评价。

トリックチャレンジ 2

秘密奖励	
种类	达成条件
破坏手当	基本条件：击倒 1 个以上敌人 最大条件：击倒 26 个以上敌人
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御

目标：限定时间内利用眼球敌人的自爆干掉大型敌人

攻略：任务开始后先从正面接近大型敌人，利用它的攻击及时防御两次取得危险手当的加分，随后以大型敌人为中心绕着场外将眼球敌人利用破防攻击打至中心，注意要多打几下破防攻击，否则眼球被推到中心后不一定会进入自爆状态，顺利的话大型敌人会一直在中心被炸得动不了身。



ターゲットチャレンジ 4

秘密奖励	
种类	达成条件
绅士手当	完全不受到任何伤害
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在 50 次以下 最大条件：副武器的射击次数在 10 次以下



目标：以体积从小到大的顺序击破所有敌人

攻略：正确的顺序是飞行器→初期杂兵→金色会防御的敌人→会使用翻滚冲撞的敌人→手持大棒的巨型敌人。使用副武器攻击飞行器时尽量在10发以内将其解决以取得击破手当的最大条件加分。时间稍微有些吃紧，我们可以利用初期杂兵或及时防御并追击金色敌人来蓄积血槽，蓄到4格左右将金色的敌人打扑然后用肾上腺素爆发干掉，接着再用爆发秒掉翻滚冲撞的敌人，最后用加农炮打跪巨型敌人搞定收工。

トリックチャレンジ4

秘密奖励	
种类	**达成条件**
射击手当	本条件：用副武器实现2次以上爆头 最大条件：用副武器实现15次以上爆头
切断手当	基本条件：成功使用2次以上肾上腺素爆发 最大条件：成功使用15次以上肾上腺素爆发

目标：击倒敌人取得道具回满体力后再全灭敌人

攻略：无需爆头，初期通过高连击数快速积攒血槽，然后多用肾上腺素爆发来杀敌，杀死敌人后记得取得他们掉落的回复道具，体力回满后再干掉剩下的敌人即可，难度偏低的一个任务。

ウエポンチャレンジ1

秘密奖励	
种类	**达成条件**
绅士手当	完全不受到任何伤害
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在50次以下 最大条件：副武器的射击次数在10次以下

目标：限定时间内以爆头干掉25个敌人

攻略：无需无伤，满足击破手当的基本条件即可，因此千万不要浪费子弹去射击飞行器或其他敌人。场内最低级的杂兵较容易爆头，另一种持枪的敌人建议放置不管，这里说个爆头操作的小技巧：调整视点正面面向目标，然后按举枪键，成功的话主角会自动瞄准眼前的敌人，此时只需轻微推动右摇杆的上方向再开枪即可爆目标的头，另外也可以拉近和敌人的距离籍此来增加爆头的成功率。



ターゲットチャレンジ6

秘密奖励	
种类	**达成条件**
绅士手当	完全不受到任何伤害
危险手当	基本条件：使用2次以上及时防御 最大条件：使用15次以上及时防御

目标：干掉5个红色的敌人

攻略：我们的目标是会翻滚冲撞的敌人，假如误杀其他敌人会导致任务失败。不用追求无伤，可以及时防御2次取得危险手当的基本条件加分。推荐的打法是先利用破防攻击击打目标以外的杂兵积攒连击数，然后在高连击等级的状态下砍敌人来蓄血槽，注意不要砍死了，蓄满5格血槽后就可以用肾上腺素爆发将目标敌人秒杀，因为场内的敌人较多，使用爆发时要注意选定目标。



ターゲットチャレンジ7

秘密奖励	
种类	**达成条件**
绅士手当	完全不受到任何伤害
危险手当	基本条件：使用2次以上及时防御 最大条件：使用15次以上及时防御

目标：限定时间内干掉所有敌人

攻略：敌人只有4个，两个一组出现，不过全部为上级兵种，不仅会防御，攻击意识也不弱。任务开始后争取用及时防御的追击将敌人挑空打空连，务必要将血槽蓄到5或6格以上，打晕敌人后用肾上腺素爆发杀敌，剩下的一个敌人如法炮制。建议先将目标锁定行动较为缓慢的敌人，另一名敌人虽然会远程攻击但威胁不大。第二波敌人刷出来后通过走位将它们引到一条直线上，然后一发蓄力的加农炮就足以让它们长跪不起，补两记爆发结束战斗，不用追求无伤。



サバイバルチャレンジ4

秘密奖励	
种类	**达成条件**
击破手当	基本条件：副武器的射击次数在50次以下 最大条件：副武器的射击次数在10次以下
危险手当	基本条件：使用2次以上及时防御 最大条件：使用15次以上及时防御

目标：无伤的前提下全灭敌人

攻略：取得最高评价的关键仍旧是蓄血槽，无需及时防御，任务开始后先用破防攻击击打附近的眼球，让眼球全部自爆后迅速靠近持枪的敌人，继续用破防攻击提升连击等级，然后再用通常攻击将血槽蓄到3格或以上。片刻后会刷出下一波敌人，肾上腺素爆发秒杀之，再下一波为两个杂兵，先对付远程的再对付近战的，接着用爆发秒掉下一波的1个敌人，最后用副武器在10枪以内击毁自爆型的飞行器即可。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



由于大作频发，3DS 继续维持利好局面，而《口袋妖怪 X·Y》、《怪物猎人 4》两大"怪物"作品的预热也在如火如荼展开。烧录卡方面，GateWay 不断有新的消息放出，最新的版本还支持跨区和高版本欺骗功能，但可惜的是目前只支持系统版本为 4.5 以下的机器。而近日对于擦肩苦手的国内玩家来说，通过修改路由器即可达成的"在家擦肩"受到许多玩家关注，下文也将对此进行说明。

在本期的游戏推荐里，我们将会稍微照顾一下美版 3DS 的玩家，推荐几款美版 eShop 的下载游戏供玩家们尝试，喜欢下载游戏的玩家不要错过。

●目前固件版本：Ver.6.2.0-12X（X代表地区代码）

实用技术 3DS应援团

本体信息

■3DS推出官方翻新版

美国出售官方翻新电子产品已经成为惯例，由于此类产品不但价格便宜而且还拥有一定时间的厂商保修，因此大受消费者欢迎。近日，任天堂就正式上架了官翻版的 3DS XL 掌机和 3DS SD 存储卡。而在此之前，任天堂还在今年 4 月份推出了 3DS 和 DSi XL 的翻新产品。

目前，据美国任天堂在线商店页面显示，单独的官翻版 3DS XL 掌机包括蓝 / 黑和红 / 黑两款，售价均为 169.99 美元，约合 1040 元人民币（全新产品零售价为 207 美元）。虽然是翻新机，但包装内的东西却一样 不少，包括一部主机、AC 充电器以及一张 4GB 存储卡。其中，红 / 黑 3DS XL 官翻版游戏机还有搭配 16GB 存储卡的捆绑包装出售，要价 179.99 美元，约合 1100 元人民币，内部包含标准版机型的所有商品。

按照任天堂的官方说法，这种官翻的游戏机产品只是在外观上有一点点瑕疵，内部质量和性能与店铺里的全新零售版完全一样，而且享有一年的官方质保。

除了上述产品之外，目前在售的还包括售价 119.99 美元，约合 734 元人民币的水蓝色 (Aqua Blue)、午夜紫 (Midnight Purple)3DS 和标价 99.99 美元，约合 611 元人民币的午夜蓝 (Midnight Blue)DSi XL 两款掌机，而单独的 16GB 存储卡则要价 13 美元。







●通过修改路由器达到擦肩效果

周边趣闻

虽然任天堂在 3DS 最新更新中加入了擦肩中继站功能，但是要去各种指定地点还是比较麻烦，于是网上流出模拟 Nintendo Zone 来"在家擦肩"的方法，1) 路由器 SSID 设成 'attwifi'（美）或 '_The Cloud'（欧），2) 路由 WLAN 端 MAC 地址设为 "40:53:50:4F:4F:46"，成功的话 3DS 盒盖待机几分钟就会擦到国外玩家。值得注意的是，需要修改的是无线路由的 WLAN 的 MAC 地址，许多路由器只能设置 WAN 和 LAN 的 MAC 地址，而通过国外测试刷过 DDWRT, OpenWRT 固件的可以修改。基本原理就是用电脑或路由提供广播代替官方中继所，用的 SSID 名称就是提供的官方列表，按照自己的主机区域使用 SSID 即可进行擦肩。

●黑色版本3DS XL发布

本体信息



任天堂已于 8 月 11 日推出黑色版本的 3DS XL。虽然之前已有过黑色版本，但是全黑尚属首次。喜欢黑色掌机的玩家可以留意，而对于想要购机的玩家来说也又多了一种颜色选择。

尽管售价未知，但估计与其他颜色的 200 美元售价相同。

●GateWay 3DS烧录卡最新进展

周边趣闻

尽管 Gateway 烧录卡已经发布，但是依然有许多限制条件，如锁区以及版本限制（仅对应系统版本为 4.5 以下的机器）。不过近期官方放出了最新的 V1.1a 的固件版本，使用该版本的玩家们可以实现跨区和高版本欺骗的功能，该版本还带有中文版的说明书，相当贴心。在官方演示的视频中，在日本发售的《初音：未来计划》能够在欧版机器上成功运行，并且韩版机器也能够成功运行欧版《大金刚王国：回归 3D》。除此之外，视频之中还展示了需要 4.5 以上系统才可以运行的《马里奥与路易 RPG4》。官方表示高版本的主机系统仍在破解当中。此外，团队还为 Mac OS 的用户制作了一个 SD 卡镜像写入工具，这样苹果 Mac 的用户也可以往 TF 卡上写入游戏了。不过对于神游与港版主机的破解则暂时没有突破。

●《怪物猎人4》下载版消息

周边趣闻

Capcom 官方近日对 3DS《怪物猎人 4》官网信息进行更新，游戏的信息介绍栏中公开了游戏的下载版的容量大小。

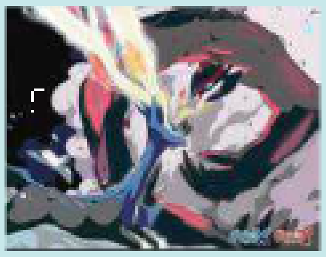
■玩家可以从任天堂 3DS eShop 下载到游戏，下载版与实体版内容完全一样，游戏保存在 3DS SD 卡中。

■下载版需要 3DS 拥有足够的剩余空间，最大需要占用 1740MB（13920 格）。

虽然官方建议玩家保留 1.74GB 的空间，但是官方肯定会在游戏发售后配信下载任务或 dlc，所以大家请确保空间有 1.9G 左右。

●《口袋妖怪X・Y》原声CD确定发售日期

周边趣闻



预定于2013年10月12日发售的3DS游戏《口袋妖怪X・Y》将于2013年11月13推出原声集，规格为4枚CD，收录212首曲目的充实容量，售价2625日元。

原声集中完全收录了《口袋妖怪X・Y》的新BGM，时长3小时30分钟以上。收录的曲目均由《口袋妖怪X・Y》开发商GAME FREAK的音响团队监修。此外，还将收录一个包含了初公开的开发资料豪华全彩28页小册子以及未发表的追加曲目。

●《怪物猎人4》夏之狩猎体验会节目配信公开

周边趣闻

CAPCOM于8月10日举办了预定于9月14日发售的3DS超大作的先行体验会"夏之狩试"。这次活动采用了官方粉丝俱乐部"猛汉部"部员限定募集的完全招待制，并分成了亲子组、女子组、学生组、猎人组等组成方式，进行了多人、单人试玩。在召开的时候，本作的制作人辻本良三、藤冈要也在现场登台介绍了本作中的新武器蓄力斧与操虫棍的使用方法及本作的新动作的介绍。同时本次活动还有丰富的怪物猎人周边商品展出。

8月10日、11日、17日和24日举行的夏之狩猎《怪物猎人4》先行体验会将从8月13日开始依次发表配信。

8月加入怪物猎人官方俱乐部的新人主持高宗步未和佳村遥将负责为玩家呈现这次节目，届时会向大家报道先行上映会的现场氛围以及发表的最新情报，还有玩家特别关心的体验版游戏画面以及开发者的试玩。

配信时间

8月13日21：00——"猛汉部新人主持出发！夏之狩猎 东京篇"

8月20日21：00——"猛汉部新人主持出发！夏之狩猎 名古屋篇"

8月27日21：00——"猛汉部新人主持出发！夏之狩猎 大阪篇"

实用技术 3DS应援团

游戏推荐 ——eShop下载推荐

色彩！3D Colors！3D

■售价:700日元
■推荐度:★★★★★

■适宜人群：绘画爱好者，《绘心教室》粉丝

《Colors！3D》自称是数字速写本，比起游戏来说，更像一款实用软件。由于发布于3DS平台，理所当然主打任何时间、任何地点都能够进行绘画，但是功能却并不含糊，而是可以说十分全面。诸如图层、缩放、倒置等内容都包括其中。另一个吸引人的地方是分享功能。通过本地通信功能，两个人可以在同一张画布进行合作。当然，你的画作可以上传，也可以下载别人的作品，并且进行点评。看到Wii U玩家的各种精彩画作，不难想象这款应用将诞生怎样的作品。



自行车骑士 豪华版 Bike Rider DX

■售价:5.99美元
■推荐度:★★★★★

■适宜人群：喜爱休闲游戏的玩家

《自行车骑士DX》曾在日版eShop之中获得排名第一的评价，如今也已登录美版eShop。这款一键跑酷游戏看似简单，但有许多值得研究的地方。《自行车骑士DX》主要分为两个模式，即基于关卡的世界巡回比赛与无尽模式的大奖赛。游戏操作十分简单，使用A键实现跳跃，方向键则用于控制加速或减速。如果玩家能够准确把握按键时间，即可实现多段连跳，带有很强的表演性质，而玩家也能够获得强烈的满足感。



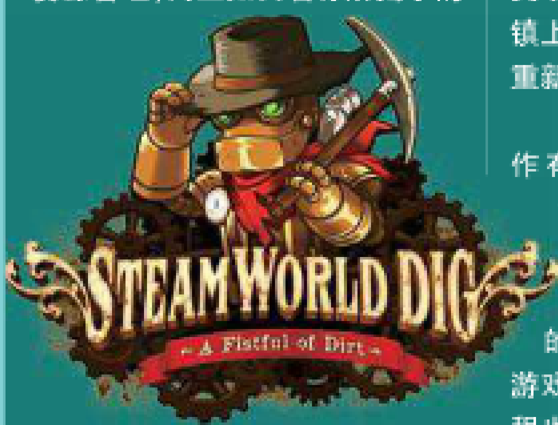
游戏具有包括隐藏关卡在内的60个关卡，可说流程十分厚道，而关卡设计之中包括说弹簧、一次性平台、气流、大炮等丰富元素，因此也并不枯燥。配合金币收集与无尽模式之中的60个成就，有爱的玩家需要在这款游戏上花费一些时间了。

蒸汽世界之挖掘 SteamWorld Dig

■售价:8.99美元
■推荐度:★★★★★

■适宜人群：喜爱蒸汽朋克风格的玩家、喜爱横版动作并有志挑战高难度的玩家

对于美版玩家来说，《蒸汽世界之挖掘》是一款值得留意的作品。这款作品由瑞典独立开发商Image & Form开发，是"蒸汽世界"系列的第二作。这款横版采矿冒险游戏融合了横版动作、解谜与资源管理，而正如其名称所揭示的那样充满了浓浓的蒸汽朋克之风。游戏讲述了一名叫做Rusty的采矿机器人，初次来到Tumbleton，被要求到地底采矿，最后在地底发现人类文明遗迹的故事。玩家还可以和镇上的人民互动，帮助Tumbleton重新恢复繁华。



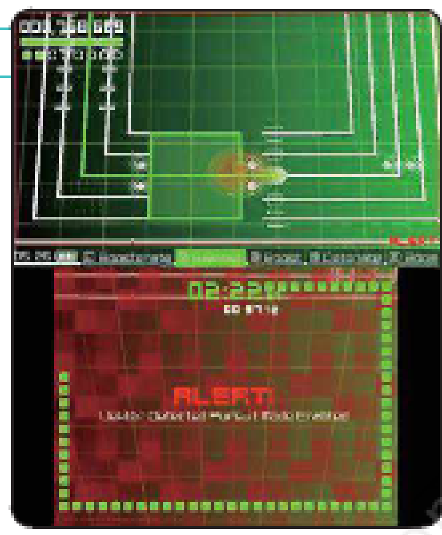
说到值得留意，不仅由于本作有着独特玩法，而且这些玩法被极好设计以融合在游戏之中。游戏得到了包括NintendoWorldReport在内的游戏媒体一致高分评价。而游戏本身的高难度与数小时的流程也使得购买相当划算。

CPU脱险记 escapeVeKtor

■售价:9.99美元
■推荐度:★★★★

■适宜人群:喜爱创意游戏的玩家

《CPU脱险记》是一款经典复古街机游戏，玩家需要努力逃脱主机的CPU，在故事过程中将会解锁新的能力。CPU在网格之中穿梭，一旦经过所有已经存在的网格就能解开新的迷宫。也会有些谜题包含其中。本作最早是由Nnooo发布在Wiiware上的一款游戏，不过当时只有第一章，但已获得了IGN高达9分的评价，游戏素质可见一斑。而后游戏又曾在今年初登陆PSV，并且追加了near功能。此次登陆eShop的是游戏的完全版，包含完整的四个章节，这一版本的背景为音轨的"脉冲"，将极大程度的发挥主机的立体特效，NintendoLife同样给出了9分。



游戏原本售价9.99刀，现在在eshop限时优惠，在8月22日之前只要4.99刀就可以买到了。喜欢的玩家不妨抓紧时间入手。





PSV 在“共斗计划”的推动下，日本市场的表现已经渐有起色。哪怕 8 月份作品甚少，但 PSV 依然颇为热闹。港服 PSN+ 更新了免费游戏以及推出了降价活动，加上上两个月的“共斗游戏”战到这个月也是妥妥的。美国市场方面，SCE 似乎把集中力都放在了今年推出 PS4 上，今年以来不仅缺乏吸引人的大作，而且科隆游戏展也没有公开大作，就像被放弃了一样，恐怕这个状况今年内都难以转变了。另外，有传言 9 月 9 日索尼召开的发布会会公开全新型号的 PSV，毕竟 PSV 发售至今已经两年有多了，当年 PSP 的新机型也是相隔差不多时间推出，因此期待这个发布会或者 TGS 上索尼会为我们带来惊喜吧。

当前系统版本：2.60

百科趣闻录 港服暑期MMV游戏促销活动





平台	名称	价格
PSV	突击枪手	HK$91
PSV	胧村正（美版）	HK$190
PSV	胧村正（日版）	HK$243
PSV	闪乱神乐 少女们的证明	HK$271
PSV	瓦尔哈拉骑士3	HK$271

MMV 今年在 PSV 平台上表现非常活跃，上半年发售的《闪乱神乐 少女们的证明》和《胧村正》不仅获得了良好的评价，销量也表现得颇为出色。虽然这些作品已经发售了数个月，销售额也渐渐稳定下来了，不过为了吸引更多玩家，从 8 月 20 日到 9 月 17 日港服 PSN 开始了促销活动，由 MMV 推出的 5 款游戏将会限时以 7 折的价格促销，不过其中《胧村正》的美版和日版当成了不同作品，因此实际上只有 4 款游戏。除了 PSV 游戏之外，还有一批 PS2（用 PS3 游玩）和 PSP 平台的游戏降价促销，其中包括《牧场物语》和《瓦尔哈拉骑士》等经典作品，价格均为 5 折起。以下为 PSV 优惠的游戏内容：

港服有 MMV 的降价促销活动，而日服则有 CyberFront 的暑期文字游戏促销活动，活动时间是 8 月 7 日到 9 月 9 日。这次促销的作品一共 14 款，其中包括《EVER 17》等佳作，虽然平台全部是 PSP，但是大多数都是以半价甚至 2.5 折出售，最便宜的只要 500 日元，价格非常低廉实惠。

新作情报站 PSV也来养宠物？！《PSV宠物》公开！

Spiral House 是英国的游戏开发公司，曾经制作过《摩托风暴》、《小小大星球》、《EyePet》等风格迥异的作品。乍看本作与《任天狗》较为类似，实则不然，PSV Pets 强调的是“可玩的游戏”，开发团队表示本作不单只是模拟养成，他们更重视的是冒险、娱乐，因此为宠物加入了鲜明的性格特征，在更换服装的画面里，我们可以看到宠物像人一样做出了矜持的动作，据创意总监透露，他们正努力创造令人信服且充满个性的各种狗狗，甚至还研究了让宠物说话的方式。另外，PSV Pets 不仅有室内的互动环节，比如给宠物换衣服、洗澡、训练宠物，还能在技能开放后，把宠物带到屋外探险。在名为 Castlewood Island 的岛屿上，会有各种冒险要素和谜题等待玩家和宠物，岛上的一片广阔森林里，会有阴森的古矿道、墓园、城堡等场景。游戏还利用到了 PSV 的后置摄像头，运用 AR 技术，可以看到自己的宠物在现实场景中玩耍的样子，非常讨人喜爱。游戏的发售信息尚未明确，不过创意总监表示，希望明年游戏能够在欧洲上市。



百科趣闻录 仙境传说 奥德赛ACE×灵魂献祭&重力异想世界 联动企划

本月上旬的时候 GungHo 宣布将于 8 月 29 日发售的《仙境传说 奥德赛 ACE》将会与 15 部作品进行联动以及推出试玩版，试玩版已于 8 月 8 日放出，上期 VITA 命和本期的游戏光环也为大家详细介绍了，而近期官方也公开了联动计划的情报。

联动计划的第一弹是《重力异想世界》和《灵魂献祭》，预定于 29 日，即游戏的发售日开始配信。其中收录了《重力异想世界》人气角色**キトゥン**和**エイリアス**的服装和装饰品，以及《灵魂献祭》的魔法师默认服饰。另外，其余 13 部联动的作品也已经选定，其中包括了《死或生 5 终极版》、《仙乐传说 混合包》等即将发售的作品，以及《格兰蒂亚》等经典作品。这些联动 DLC 会在游戏发售后 3 个月内陆续公开。



周边万花筒

《英雄传说 闪之轨迹》DX限定版内容公开



《英雄传说 闪之轨迹》26 家店铺限定的壮举简直让玩家们眼花缭乱，近日，爱出限定版的 fami 通也不甘寂寞地公开了 Ebten 限定版的内容。PS3 版和 PSV 版除了封面和价格不一样之外，特典内容都相同。而 DX 限定版又分为广播剧 CD 同捆限定版与通常限定版两种版本，广播剧 CD 同捆限定版要比通常限定版贵 1000 日元，对该限定版有兴趣同时又想要广播剧 CD 的读者可以考虑一下。广播剧 CD 讲述了本作在游戏里未收录的章节内容，Ⅶ组成员的全语音出演想必定能让人大饱耳福。



限定版内容

1.游戏本体（包括初回特典设定图册）
2.B2大小的利因&艾丽莎挂毯
3.Ⅶ组成员Q版徽章
4.广播剧CD（同捆版限定）

售价

PS3版通常限定版：9940日元
PS3版Drama CD同捆限定版：10940日元
PSV版通常限定版：8890日元
PSV版Drama CD同捆限定版：9940日元



新作情报站

《真・三国无双7 with 猛将传》发售日公开

于 2013 年初发售的《真・三国无双 7》终于迎来了期待已久的《真・三国无双 7 猛将传》。本次猛将传与平时最为不同的就在于推出了 PS3 版和 PSV 版两种版本。猛将传收录了陈宫和朱然两个新角色，追加吕布线的剧情，新增新模式“挑战模式”，同时还对将星模式进行了调整。发售日为 2013 年 11 月 28 日。



PS3 版分两种形式发售，一种是仅收录了新要素的《真・三国无双 7 猛将传》，售价 5040 日元（下载版 4500 日元），另一种则是收录了本篇与《猛将传》的《真・三国无双 7 with 猛将传》，售价 7560 日元（下载版 6600 日元）。由于 PSV 版没有《真・三国无双 7》，所以只有《真・三国无双 7 with 猛将传》这一种版本，相当于变相让《真・三国无双 7》也“移植”到了 PSV，售价 7140 日元（下载版 6300 日元）。《真・三国无双 7 with 猛将传》支持 PS3 与 PSV 的存档共通。

目前 Koei Tecmo 正在举行《真・三国无双 7 猛将传》发售纪念的人气投票，截止至 8 月 29 日，人气最高的三个角色将会在初回特典里收录新服装。





百科趣闻录

《噬神者2》试玩版联动活动

将于 11 月 4 日发售的《噬神者 2》近日正如火如荼地进行着宣传活动，NBGI 对于旗下作品的宣传工作一向是非常重视，前不久刚放出了《噬神者 2》的试玩版，这才刚过一会，针对试玩版的联动活动就有消息出来了。

活动名为“适合者认定公式限时任务”，活动时间为 8 月 29 日至 9 月 8 日，活动范围是日本全国的各游戏店铺。活动有两种，一种是单人战，在 7 分钟内通关难度 3 的任务“スプア・トラッカ－”，一种是双人组合战，在 10 分钟内通关难度 3 的“禍乱の壺”，只需通关其中一个即可获得奖励。该活动对装备和道具没有任何限制，成功在时间内通关后把通关记录拿给店员看即可获得《噬神者 2》特制文件夹。有兴趣的玩家可以到《噬神者 2》的官网查看活动详情与可兑换文件夹的店铺。

近日，NBGI 的东京游戏展 2013 专题网站开通，《噬神者 2》将参加游戏展提供游戏试玩，同时公开新影像。



冷门热荐

《苍翼异闻录 代码：新生》简介



本作是一款基于人气格斗游戏《苍翼默示录》世界观的文字冒险游戏，登场角色均为原创，但是与原作有着千丝万缕的联系。游戏同时推出了 PS3 和 PSV 版本，奖杯分开计算，因为有港版的缘故，相较于一般的日式 GAL 游戏，价格要便宜不少。游戏的进程并不是传统 GAL 选项式的，而是借鉴了《命运石之门》的短信系统，是否查看信息会影响不同的路线。另外，本作还有一个十分独特的 AOS 系统，在特定位置读档可以观看一些剧情的补充片段，不过因为 AOS 游戏内没有统计，所以全收集是件比较麻烦的事。近期推出的《PS3 专辑》上会刊登本作的实用攻略，满足奖杯迷们的需要。同时，《掌机王 SP》上会刊登剧情世界观相关的文章，对于剧情派玩家来说也不容错过！

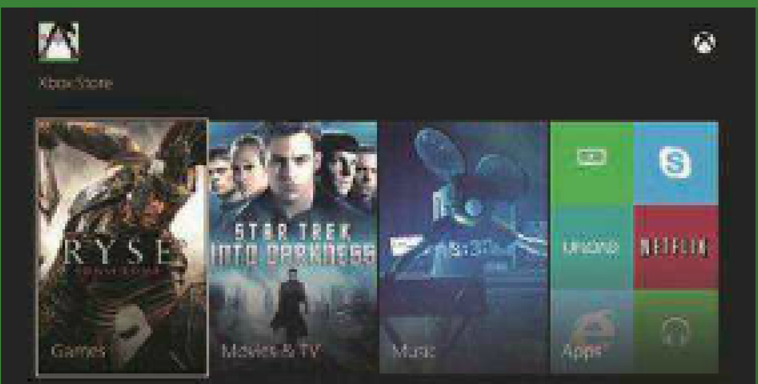


360 Style



科隆游戏展结束，不知大家对 Xbox One 的表现还满意不？看得出来这次微软算是下了血本，欧洲地区人手一张《FIFA 14》真是出手不凡，而且这只是标配，那些取消首发的地区还会再配一个游戏。没有公布发售日是个遗憾，不过从一开始微软就表示 Xbox One 会在 11 月发售，如今 PS4 果然也是定在 11 月发售，相信 Xbox One 也不会落后。首发的 23 个游戏可谓大作如云，纱迦看中了其中的 8 个，不知各位心里的那本账又是怎样呢？

★ Xbox One 的卖场政策



■在科隆游戏展上流出的最新Xbox One界面截图。

在科隆游戏展召开之前，有人泄露了微软关于 Xbox One 卖场政策的文档，这也是无数玩家关心的问题。在具体介绍之前，先给大家吃一颗定心丸 :Xbox One 的卖场政策比 X360 更加人性化。

1.Xbox One 的区域设定效仿了 WP8、Win 8 的先例，和 X360 大不一样。大家知道，在 X360 上允许存在多个账户，当玩家以其中一个账户登入 Xbox LIVE 时，卖场会自动跳转账户所在的服务器，如美服账号对应美服、港服账号对应港服。而 Xbox One 不是这样，当玩家在系统中设置了区域之后，玩家无论以哪个服的账号登入 Xbox LIVE，所进入的卖场都和设置地区一样。例如当玩家把 Xbox One 的地区设定为美国之后，无论是以美服账户还是港服账户登入，都只会进入美服卖场。

2.任何账户都可以在任何卖场消费，哪怕账户和卖场的区域不符。如在上面的例子中，当玩家以港服账户进入美服卖场时，同样可以购买和下载美服卖场的内容。惟一需要注意的是，此时你必须使用美元才能消费，而此前你存于账户中的港币金额不会自动转换为美元，你需要使用信用卡或礼品卡来获得美元金额。

3.Xbox One 的游戏不锁区，而下载内容同样也不锁区，而且没有 IP 的下载限制。惟一的限制是当玩家使用信用卡消费时，信用卡的账单地址必须在当地。当然按照惯例，地址什么的 GOOGLE 一个就好了。

显然，Xbox One 的卖场政策更加宽松了，这也和微软如今在 WP8 和 Win 8 上的政策相同。能够自由切换卖场也就意味着玩家今后根本无需再注册多个地区的账户来获得那些限定地区的下载内容。此外，微软还正式确认，即使玩家账户的所在地区不是 Xbox One 首发的地区，一样可以在 Xbox One 上登入 Xbox LIVE，而玩家即使不在首发地区也可正常使用 Xbox One。这对于想第一时间入手 Xbox One 的国内玩家来说真是个利好消息！

★《光环 4》最终 DLC 上架

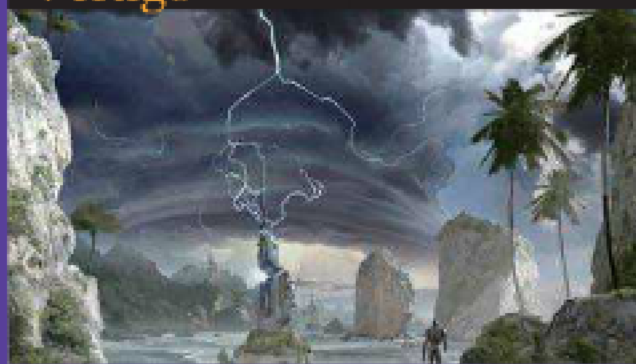
就在微软科隆游戏展发布会召开的当天，《光环 4》的最后一个 DLC（准确地说应该是最后一个带成就的 DLC）也上架了。这个 DLC 名为冠军游戏组合（Champion Bundle），它由钢皮套件（Steel Skin Pack）、无限盔甲套件（Infinity Armor Pack）、靶心套件（Bullseye Pack）组成，价格为 800 点 MSP。玩家亦可分别购买这 3 个套件，不过需要注意的是目前只有购买冠军游戏组合的人才能使用忍痛器这个特殊能力，而该能力关系到两个成就。哪怕你分别购买这 3 个套件，也无法获得忍痛器能力。不过有消息说忍痛器能力将在未来面对所有玩家开放，因此不急于解成就的玩家可以观望一下。

Pitfall



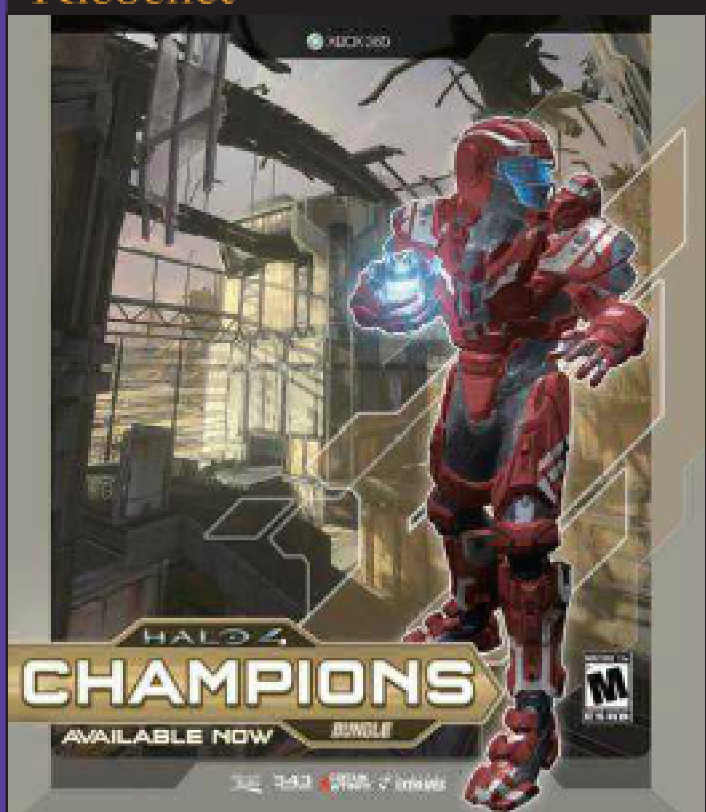
▲3代The Pit地图的重制版，小型地图。很适合全新的Ricochet模式。

Vertigo



▲小型地图，特色在于当启动两道电网时，附近玩家的护盾能量将被耗光。

Ricochet

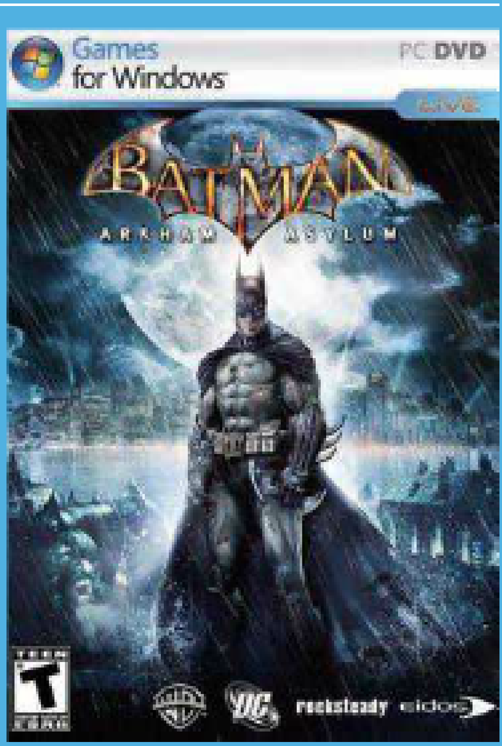


▲在超级战士中流行的NFL类运动，需要将圣骸运至对方的禁区得分，并可攻击对手。

冠军游戏组合提供了大量全新的盔甲、涂装和站姿，以及两种全新的支援升级，此外还追加了 250 点成就，使得《光环 4》的成就上限达到了 2000 点，并列全部 X360 游戏第二位。这 250 点成就只需两台 X360+8 个手柄即可解除，基本上就是送分的。如果纯为解除成就的话，只需购买靶心套件即可，不过请注意上述的忍痛器问题。

靶心套件中包括了一种新模式和两张新地图，让我们来看一下。

★ GFWL 服务即将关闭



▲GFWL游戏的特征是封面上有Game for Windows LIVE的标记。

GFWL 的全称是 Gams for Windows LIVE，是微软在 PC 上搭建的游戏平台。GFWL 游戏数量不多，不过都是大作，如《生化危机 5》、《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》等等。GFWL 游戏同样有成就设定，部分游戏的成就更与 X360 版分开，例如宇宙第一神作、10 分钟可拿 1550 点成就的《辐射 3》。微软为 GFWL 搭建了专门的卖场，不过随着 Steam 和 Origin 的兴起，GFWL 的影响力也越来越小，最终微软决定关闭 GFWL 服务。

从 2013 年 8 月 22 日开始，GFWL 卖场将关闭，这意味着今后玩家将无法在卖场中购买新的 GFWL 游戏（购买实体游戏不受影响）。但 GFWL 服务将继续存在，玩家依然可以游玩和下载已购买过的游戏，游戏的更新、联机服务也会继续，DLC 是否继续提供则由发行商决定。

GFWL 服务会持续到何时，目前还没有确定。不过根据《帝国时代在线》发布的消息，应该是在 2014 年 7 月左右。因为《帝国时代在线》是一款完全依赖于 GFWL 服务的游戏。也就是说，如果大家还有没打完的 GFWL 游戏，可得抓紧时间喽！

GFWL 平台共有 45 款光盘游戏和 6 款 XBLA 游戏的成就是独立计算的，其中 Capcom 出力最大，贡献了大量精品。左边列有其中部分重点游戏的名称。

译名	原名
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 年度版	Batman: Arkham Asylum GOTY
蝙蝠侠 阿克汉姆城	Batman: Arkham City
生化奇兵2	BioShock 2
生化奇兵2 俄罗斯版	BioShock 2(Russia)
子弹风暴	Bulletstorm
黑暗之魂	Dark Souls
丧尸围城2	Dead Rising 2
丧尸围城2 番外篇	Dead Rising 2 Of The Record
尘土飞扬2	Dirt 2
尘土飞扬3	Dirt 3
神鬼寓言3	Fable 3
辐射3	Fallout 3
战争机器	Gears of War
横行霸道Ⅳ	Grand Theft Auto Ⅳ
生化危机5	Resident Evil 5
生化危机 浣熊市行动	Resident Evil: Operation Racoon City
街头霸王Ⅳ	Street Fighter Ⅳ
街头霸王对铁拳	Street Fighter x Tekken
超级街头霸王Ⅳ	Super Street Fighter Ⅳ



“哥，你醒醒啊，《战地 4》DLC 不用买两份了！”（设计对白）

★ 季卡保证方案

时隔世代之交，有一个问题即将困扰玩家，那就是双版本的话购买哪个版本呢？众所周知，今年年底的诸多大作，如《战地 4》、《COD 幽灵》、《刺客信条Ⅳ》都会分别推出本世代版和次世代版，换句话说也就是 PS3/X360 版和 PS4/Xbox One。那么这两个版本究竟应该选择哪种呢？从以往的经验来看，毫无疑问是选择次世代版比较好，虽然厂商不会明说，但很多游戏的两个版本完全可以当两个游戏来看，目前已知《FIFA 14》、《NBA 2K14》是区别最大的。对于想选择两个版本的人来说，有一个问题需要引起重视，那就是 DLC。

显而易见的是，两个版本的 DLC 是一定不通用的。但如此一来，如果双版本都想试一把的人就要买两份 DLC。你可以说这么疯狂的人应该不多，但不可否认的是一定有很多玩家是先玩着本世代版，然后在合适的时机购入次世代版。更何况 PS4 的发售日是要晚于《COD 幽灵》、《刺客信条Ⅳ》、FIFA 14》、《NBA 2K14》等一大票游戏的（行文时 Xbox One 发售日未定）。如果说游戏买两份还能接受，DLC 也要买两份无疑就比较坑爹了。

幸好微软也想到了这个问题，于是便推出了季卡保证方案。所谓季卡保证方案，是指玩家购买了双版本游戏中某一个版本的季卡后，便可以免费获得另一个版本的季卡。举个例子，当玩家购买了 X360 版《刺客信条Ⅳ》的季卡后，不仅可以获得今后 X360 版《刺客信条Ⅳ》的全部 DLC，也可以获得今后 Xbox One 版《刺客信条Ⅳ》的全部 DLC，而无须再付出任何费用。

季卡保证方案无疑是一个很不错的方案，但这个方案毫无疑问还需要厂商配合，光是微软说是没用的。幸好目前已有 Activision、EA、Ubisoft 这三大厂商加入，而且目前微软还在积极联系，希望更多的厂商能够加入进来。其实季卡保证方案并非只是对玩家有利，对厂商一样有利。因为该方案隐含的意思是“只有购买季卡的人才能享受这一优惠”，换句话说那些分别购买每个 DLC 的玩家可就要掏两倍的钱喽！

另外虽然 SONY 没有说明是否有类似季卡保证方案的政策，但已确认《COD 幽灵》的 PS3/PS4 版同样是一式两份。相信 SONY 也不会让玩家失望的。



□小[illegible]下，眺望远方的高山——哦，陶醉了……



■游戏的场景设计非常棒，这是游戏初期的森林场景。

★《兄弟 双子传奇》简介

XBLA 夏日精选的第一弹：《兄弟 双子传奇》（Brothers: a Tale of two Sons）已于 8 月 7 日上市，价格为 1200 点 MSP。本作为 X360 限时独占，PS3 版发售日未定。

在玩本作的时候，纱迦经常想起的就是《ICO》。游戏的故事讲述两兄弟为治好父亲的重病，一起踏上寻找生命之水的旅途。虽然流程不长，但十分治愈，结局更是出人意料。

游戏的操作相当别出心裁，用左右摇杆分别控制两兄弟的移动，LT/RT 分别控制两兄弟的动作。相信大家和纱迦一样，都没有像郭靖和小龙女那种双手互搏的本事，因此游戏如此设计，肯定不会存在高难度的操作。游戏中玩家主要是要控制两兄弟来配合解谜，例如大个子哥哥可以 HOLD 住机关或托弟弟上高台，小个子弟弟就可以钻过小洞或被哥哥送上高台，此外也有需要两人合力才能打开的机关。游戏中也存在着敌人，但都不需要什么激烈的动作即可搞定。

《兄弟 双子传奇》的画面和音乐相当出色，场景也很丰富。在这场四五个小时的冒险中，玩家要历经河流、山谷、雪地等场景，每个场景都制作得相当艺术。更赞的是游戏和《ICO》一样，走累了可以在路边的长椅上坐一坐，享受一下周围的风光。另外游戏中不光只有两兄弟和敌人，还有很多 NPC 角色，与这些 NPC 角色的互动同样做得相当出色。游戏全成就不难，但没有流程成就，全部是这种互动性成就，这也极大地增加了游戏的乐趣。

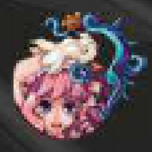
总的来说这是一款堪称艺术品的佳作，成就也不难，绝对值回 1200 点 MSP 的价格。在这里向各位强力推荐。

PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐





本月 21 日，PS+ 迎来了新一轮的更新，《睡狗》、《鬼泣 HD 合集》等大作均可免费玩到，还能先行体验到《木偶人》的试玩版，相当给力。另外还有一个好消息是《龙之皇冠》中文版终于决定要在 10 月 25 日发售了，各位勇者们行动起来呀！

本月 PS+ 港服动态

优惠时期：2013年8月21日—2013年9月17日

免费游戏：	●《睡狗》（英文版）	●《鬼泣 HD 合集》（日英文版）	●《NBA 2K13》（中日英文版）
	●《汪达与巨像》（日文版）	●《僵尸车手》（日英文版）	
折扣优惠：	●《潜行公司 黑暗中的克隆》8 折优惠	●《来吧！乐克乐克！》5 折优惠	

《杀手已死》×《链锯甜心》联动计划，寻找茱莉叶！



自从《杀手已死》发售后，玩家们最为关心的一个问题就是《链锯甜心》的女主角茱莉叶是否会以“杀手女郎”的身分出现在 DLC 篇章中，不想制作方洞若观火，早已在限定版中加入了茱莉叶，只是玩家要找到她还颇要下一番功夫。现在官方组织了一场名为“寻找茱莉叶”的抽奖活动，玩家只需要在游戏中找出茱莉叶的所在，然后登陆网址 http://coreframe.co.jp/kgs/kid/，输入自己的资料及茱莉叶所在地正确答案，就可以参加抽奖，奖品包括蒙多的武器“月光”的模型、非卖品 T 恤等等。需要注意的是，抽奖地址需留日本地址才可以哦！找到茱莉叶的玩家不妨去碰碰运气吧！（特别提醒，茱莉叶隐藏在吸血鬼的 DLC 关卡中）

“《如龙》系列”全角色人气评选结果出炉！

由 SEGA 举办的“《如龙》系列”全角色人气评选日前落下帷幕，不过结果大概会让不少玩家们大跌眼镜了，因为以 203667 票高居人气角色榜首的，并不是历代主角桐生一马，而是满口“小桐生～小桐生～”的糙汉子大叔真岛吾郎！至于我们的主角桐生一马大人，只能以 188921 票屈居第二位了。从本次的评选结果就可看出，比起单纯的刚直不阿，玩家永远都是更偏好亦正亦邪的角色，真岛吾郎在整个系列中的戏份虽然不是很多，但每每登场都是“星光四射”，风头劲压桐生倒也不是不能理解了。其他上榜角色分别是：第 3 位冴岛大河、第 4 位秋山骏、第 5 位堂岛大吾、第 6 位马场茂树、第 7 位谷村正义、第 8 位渡濑胜、第 9 位乡田龙司、第 10 位峰义孝。



《恶魔城 暗影之王 命运之镜》10 月登陆 PSN！



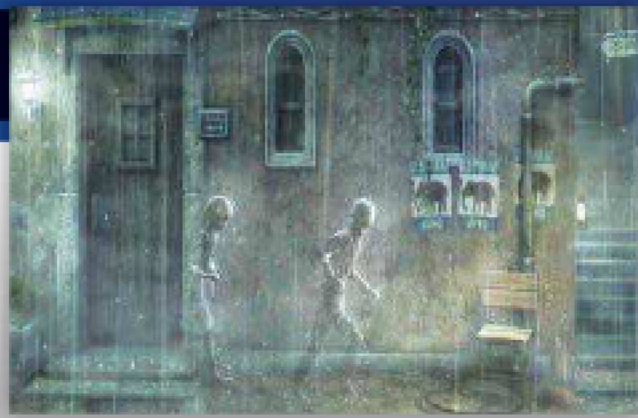
《恶魔城 暗影之王 命运之镜》是 3DS 平台上的作品，发售之初 UCG 也曾制作过攻略。游戏制作人 David Cox 在接受媒体采访时曾经谈到，本作是在高清平台的开发环境下制作的，只是为了迁就 3DS 的机能不得不降低材质与建模，言下之意就是“想要 HD 化轻而易举”！果不其然，《命运之镜》发售还未满一整年，制作方就宣布本作会在 10 月以高清版的形式同时登陆 PSN 和 XBLA，估计届时还会有配套的奖杯与成就系统一并推出，这让当初玩了 3DS 版的玩家们情何以堪啊……

《黑暗之魂 II》征集内侧玩家

预计将于 2014 年 3 月发售的《黑暗之魂 II》日前面向所有 PS3 玩家征集内侧员，报名时间从 9 月 5 日下午 3 点开始，截止日期为 10 月 11 日 24 点。制作方会分别在 9 月 23 日、10 月 5 日、10 月 20 日抽选三组内侧名额，玩家无需重复报名。测试的内容主要为：万人单位的服务器承载压力、多人在线时不同网络环境造成的影响、以及游戏平衡性与 BUG 等众多方面。玩家可以登陆网站 http://www.darksouls.jp/networktest/ 参加内侧名额抽选活动，中选的话会收到邮件通知。本次活动并不限制玩家所在地，各位 DS 玩家们都可以去碰碰运气哦～



另类游戏《RAIN》金秋登陆 PSN



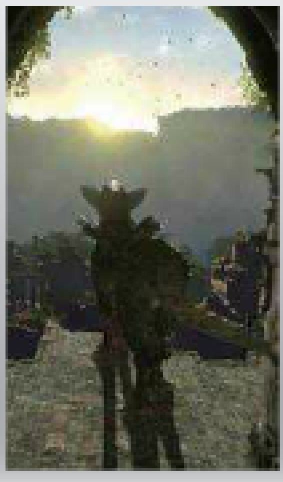
《RAIN》是由PlayStation C.A.M.P! 和 ACQUIRE 联合开发的一款小品级动作游戏，最初亮相于今年E3展会期间。游戏讲述的是一个男孩在看到一位少女被幽灵般的怪物追杀后企图帮助她，却不想来到一个空无一人的神秘世界中，在这个世界中，男孩也变成了隐身形态，只有在雨中行走时才能捕捉到他的身影。这个世界充满了各种不确定性，男孩需要在女孩的指引下回避各种奇特的怪物前行，大量解谜要素充实了游戏的内涵，从始至终穿插在游戏中的雨声唤醒玩家的孤独感，独特的艺术风格令人不由得联想到《ICO》和《行》这两款神作。本作已确定将会在10月1日登陆美服PSN，售价14.99美金，10月3日登陆日服，售价1500日元。玩家现在预约的话还可以获得音乐集、表情包和PS3主题一套。港服是否也会同期上架目前还不得而知。

《仙乐传说 同律包》联动《无限传说》



各作之间的联动是“《传说》系列”的一贯特色，《仙乐传说同律包》自然也不会免俗。本作是将PS2时代的名作《仙乐传说》及其续作《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》高清重制后同捆而成，预定将于10月10日上市。本着NBGI的高贵“节操”，本作中主角们同样可以换上其他《传说》角色的服装，比如库拉托斯可以换上《TOX2》中路德加的服装、泽洛斯可以换上《TOX》中艾尔文的服装、布雷塞娅则可以换上艾丽泽的衣服，假如玩家的机器中已有“《TOX》系列”的存档，那么在《TOS》一周目就能入手这三套衣服，没有存档的话，就只能等到二周目了。此外，游戏中还能给角色们换上《TOA》中的衣服，相信在不久的将来恐怕也会公布与《TOV》的联动了吧？

《最后守护者》仍在开发？



上田文人的“人文三部曲”之《最后守护者》从PS3刚上市就已公布，至今仍未发售，堪称“幻作”。自从E3上SE大发善心把《最终幻想 Versus XⅢ》改成《最终幻想ⅩⅤ》后，玩家对于《最后守护者》的命运就更为关注了。在刚刚结束的科隆游戏展上，吉田修平在接受媒体采访时再一次提到《最后守护者》仍在开发中，只是未到适合公布的时机，至于是否会将机种变为PS4也未可知。而且据传上田文人即将离开SCE，《最后守护者》即便在未来的某日真能推出，又还能保留多少上田的精髓呢？

《龙之皇冠》中文版10月25日发售

虽然《龙之皇冠》会推出中文版已是确定无疑的消息了，但官方一直没明确公布具体发售日，让广大等待中文版的玩家们好是心急。好在现在终于通过零售商得知了中文版的确定上市日期——10月25日。说实话有点晚，但晚来总好过不来，虽然《龙之皇冠》的剧情算不上浓厚，但五十幅珍宝画背后的故事还是很值得玩味的。各位尚未入手《龙之皇冠》的玩家们赶快来支持一下吧！



《木偶人》试玩版评测

《木偶人》是SCE日本工作室开发的一款创意2.5D横版动作游戏，最初公布是在去年的科隆游戏展上，而在不久的9月5日本作就要正式发售了。虽然开发周期很短，但游戏的素质却毫不马虎，玩法简单却不失天马行空的幻想，虽不比高成本游戏那般大气磅礴，但也别有一番独特的风味。在这座小小的舞台上，体验一场惊心动魄的童话冒险吧！

《木偶人》的主人公是一名叫做空太郎的少年，某晚入睡后，空太郎的灵魂被邪恶的魔法之月的月熊国王封印在了木偶中，并且月熊国王还吃掉了木偶的头。失去了头的空太郎被月之魔女利用去偷取魔法剪刀“卡里巴斯”，之后他就要利用这把剪刀在魔法月国的各处尽情剪切前进，最终目的自然就是打败邪恶的月熊王国和它的混沌军团，安全回到地球。

本次玩到的试玩版是港服PS+会员本期的福利之一，内容是从空太郎被抓走变成木偶到获得魔法剪刀打败第一个BOSS为止。空太郎操作起来的手感有点类似于《小小大星球》中的麻布仔，初上手时会觉得有点飘忽，但重力感和惯性都做得不错。除了基本的移动跳跃等攻击外，按十字键的↑和↓他还会做出向上看和趴地的动作，这点也与麻布仔类似。使用剪刀攻击是空太郎的基本战斗手法，跳起用剪刀攻击时会有一段滞空的时间，方便玩家来裁剪高处的敌人或物品。当空太郎受到攻击时，他的头就会飞走，此时控制他在限定时间内把头找回即可，假如彻底遗失了头，也可以用游戏中获得的蒙比（相当于金币）来换回空太郎的命。替换头的种类很多，这些头也能赋予空太郎各式各样的能力，有些可以提升空太郎的战斗力，有些则能进入追加关卡，灵活运用这些头的能力可以让空太郎在魔法月国中无人能及。



出色的场景设计是《木偶人》的最大优点。既然要做出木偶剧的效果，自然不可能存在恢弘壮大的场景，但通过前后景的处理方式同样能让游戏的场景丰富多变起来，可说是在细微之处做足了功夫，步步都有小惊喜。光是探索这些场景就足以让玩家沉迷其中了。如果你是一位创意游戏爱好者，那么可千万不要错过本作哦！

栏目主持：纱迦



暑期特刊之后本栏目休整了一期，这期可真是好戏连台。久攻不下的3DS、PS3都传来了破解的消息，而且都是千真万确的，绝非捕风捉影。科隆游戏展上虽然没有公布新版PSV，不过现在PSV全版本降价的消息也算一剂强心针。当然玩家最在意的肯定还是游戏方面，科隆游戏展上PSV公布了不少游戏，虽然没有太多中国玩家耳熟能详的大作，但也足够玩上一阵子了。



01 PSV购机推荐套餐

- PSV全版本正式降价。
- 4款PSV破解漏洞游戏。
- 3DS烧录卡GateWay发售。
- PS3两款新破解硬件。

价格行情
——提供最佳购机方案

	品牌／型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1180元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1398元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：时值科隆游戏展，索尼作为这次展会上惟一举行公开发布会的硬件厂商，自然是准备了不少内容。其中当属意料之中的便是PSV主机的全线降价，这次降价范围包括欧版、美版、港版和台版四种机型，所有机型降价后的价格基本都和日版相同。实际上索尼这次降价行为也就是



▲索尼官方宣布欧美港台版PSV降价，但对国内市场意义不大。

把PSV的全球售价拉到统一价位，而不再是日版主机最便宜。不过从国内市场来看，目前Wi-Fi型的港版PSV价格早跌破1200元，换句话说，国内的港版PSV实际早已游离在官方报价之外，上游供货商过多的压低利润，让PSV的价格基本已经见底。因此这次降价恐怕很难对国内PSV的价格造成太多影响。惟一有可能的是，除了黑白以外的彩色版PSV，有可能因为这次降价会有不到100元的价格下潜空间。不过预计市场可能要在9月之后才会有所反映了。截至截稿当日，市场上的彩色PSV售价还仍保持在1350元上下。

除了彩色PSV可能受到官方降价影响，售价有所变动之外，PSV的PSP模式破解方面最近也有了新的进展。在索尼前不久更新2.6系统之后，国外某破解社区便公开了最新四款带有破解漏洞的游戏，它们分别是《Arcade Darts》、《Arcade Airhockey & Bowling》、《World of Pool》以及《Arcade Pool》，近期购买PSV或者手中已有PSV的玩家可以在PSN上购买这几款游戏，然后使用先前的漏洞工具便能刷写PSP模式下的自制系统。需要注意的是，已经刷过自制系统的玩家如果升级主机，自制系统便会失效，所以不建议正版玩家随便刷写自制系统，以免以浪费不必要的精力。

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1180元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	1600元
PSV主机（港版银蓝白红，Wi-Fi）	1520元
PSV主机（日版黑银蓝白红，3G/Wi-Fi）	1520元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元

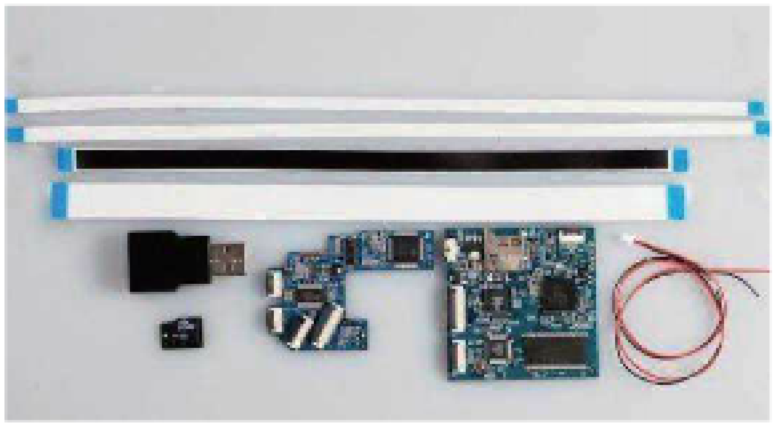
主机及主要周边参考价格	
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通雷电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

02 PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（500GB，港版）	1900元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1989元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：索尼除了在科隆游戏展上宣布PSV降价的消息之外，还公布了最新次世代主机PS4的发售日期，美版将会在11月15日发售，而欧版则选择在11月29日上市。虽然发售日已经近在眼前，但这并不能影响玩家们对PS3的热情，尤其是最近知名的E3 TEAM宣布PS3全线破解之后，不少玩家更是持币观望整个PS3市场的发展走势，毕竟游戏数量众多且价格更低，机型发展成熟的PS3才能来之即战，破解的魔力更是不言而喻。现在E3 TEAM公布的破解硬件包括两款，分别是E3 ODE和E3 ODE PRO，两者安装好后只需引导盘便能读取破解游戏镜像，且主机还支持运行PS1和PS2游戏镜像，支持蓝光电影。而两者的差别主要在于E3 ODE每次进入游戏前、切换新游戏时需要重启PS3，而E3 ODE PRO在以上两种情况不需要



◄E3 TEAM即将发布的E3 ODE PRO破解工具再次掀起了玩家对PS3的热情。

重启主机。因此 E3 ODE PRO 的售价也要更贵一些，官方的报价为 79.8 美元，折合人民币 488 元。而相对麻烦一些的 E3 ODE 官方售价为 69.8 美元，折合人民币 427 元。相信这只有 60 元的差距会让商家更多地选择完善的 E3 ODE PRO 给主机安装破解。不过现在 E3 TEAM 的产品还未正式上市，所以目前国内 PS3 市场仍是以未破解主机为主，500GB 港版 4012 型售价在 1900 元左右，配上 E3 ODE PRO 的零售价格和一部分手工费，相信今后破解主机 PS3 最初的价格可能会在 2600 元左右，另外你还需要购买一张正版游戏作为引导盘，持币待购的玩家一定要准备好充足的银子。如果是现在购买的话，今后破解可能需要一定的手工费和硬件费，关于这点玩家可以在电玩店进行相关的咨询。

主机及主要周边参考价格	
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1800元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1900元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版红/蓝）	2180元
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1750元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3电子狗SuperCard	298元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

03 X360购机推荐套餐


▲X360E破解套装已经大量到货，但是价格要略贵一些。

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（9.6A，4GB，单破解）	2200元
电源	原装电源（包改220V）	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2289元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：对比最近才刚刚破解的 PS3、3DS，破解了许久的 X360 显然没有太多的惊喜。最近一段时间的表现比较平稳，微软在 E3 公布的 X360E 破解主机现在已经大量到货，同样是捆绑硬盘进行销售，一般 1TB 硬盘捆绑机单破解的价格在 2800 左右，双破解的则要贵上 100 元。而较早的 9.6A 版 X360 Slim，1TB 单破解的硬盘捆绑套装价格在 2600 元，双破解同样是贵上 100 元左右。如果是硬盘的同捆套装，价格则会更低一些，总体上说，现在 X360 的破解最为成熟，价格也相对稳定，和 PS3 相比，这方面还是具备一定的优势。不过考虑到 X360 在双破解的使用率上，我们还是更推荐玩家选择单破解的主机，不仅省钱，而且还不需要更换主机的核心硬件，理论上主机的故障率会更低一些，玩家可以根据自己的需求选择不同容量的主机进行购买。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1680元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect同捆）	2380元
X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，单破解）	2200元
X360E主机（单破解裸机）	2400元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

04 3DS购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（日版4.5系统）	1420元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	450元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）x2	68元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		2024元
近期推荐购入指数		9

▼一般不足700元就可以买到9成新以上的老款3DS主机了。



备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：随着 3DS 烧录卡 GateWay 的发售，国内 3DS 主机市场开始更加细化，按主机版本分为 4.5 以下主机和 5.1 以上主机。相对的，可以使用烧录卡的主机价格要更贵一些，以日版主机为例，支持烧录卡的大概都要在 1400 元左右，而不能使用烧录卡现在已经跌破 1300 元，商家的普遍报价在 1250 ~ 1280 元之间。之所以市场价格还未拉开，是因为烧录卡还处于变动期，GateWay 最初发售甚至无法破解锁区，日版主机仍然只能运行日版的游戏 ROM，但不到两周官方便推出了 1.1 固件支持了跨区游戏运行，同时官方还表示 4.5 系统以上的 3DS 主机也随时有可能破解，所以商家才暂时没有把两者机器的价格拉开。如果是近期购买的话，我们更推荐选择 4.5 系统版本以下的主机，价格贵了 100 多元，但可以使用烧录卡，略微更划算一些。不过关于烧录卡方面，我们暂时要提个醒，从近期一些渠道的反映，烧录卡有烧机现象，但几率并不高，可能不足 1%，不过一旦遇上机器就基本报废，发生的原因根据我们的推断应该是数据溢出没有控制完善的关系，最终导致了内容溢出烧损硬件，现在官方暂时还没提到这个问题，更新最新的 1.1 固件后暂时还没有人提到烧机问题，但并不保证这个问题已经被完美解决，所以使用烧录卡时一定要慎重。此外，GateWay 现在只能运行 4.5 系统以下的游戏 ROM，一些最新的暂时都无法运行，因为运行 ROM 会提示升级固件，一旦升级固件，重启主机后便无法识别到烧录卡，玩家在使用烧录卡运用 ROM 时尽量选择一年前的游戏尝试。现在 GateWay 的售价基本在 450 元左右，包括一枚蓝卡和一枚红卡，蓝卡用于破解，红卡则是运行游戏 ROM，现在一个 microSD 卡只能存放一个游戏 ROM，想玩多款游戏需要准备多个 microSD 存储卡。此外，现在导出的正版游戏存档和烧录卡存档暂时不通用，玩家购买前需了解这些内容。

主机及主要周边参考价格	
3DS XL主机（神游版4.5系统）	1550元
3DS LL主机（日版4.5系统）	1420元
3DS LL主机（日版5.1系统）	1280元
北通动力怪兽	168元
北通动力怪兽迷你版	128元
北通满电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
R4 SDHC银版	48元
金士顿 4GB TF卡（行货）	34元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

市场报价信息更新截至2013年8月25日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

多边共享



《质量效应3》POP玩具

多边模型

稀饭 提供

距离《质量效应3》发售已经过去了一年多，连最后一个DLC《神堡》都已经是接近半年前发售的内容，各位玩家除了等待系列续作到来，还有什么方式可以展现自己对“质量效应”的爱？美国著名玩具公司FUNKO旗下的POP Vinyl系列最新推出的四款手办说不定可以满足玩家们的要求。

POP Vinyl的特点就是把一个个不同作品中的角色统一塑造成大方脑袋和小身体的萌版造型，还基本上一个个都长着一双像是小狗般的无辜大黑眼，萌感十足。这个系列有不少分支，包括POP!HEROES——基本是DC漫画旗下的各路英雄，例如大家熟悉的蝙蝠侠。POP!DISNEY——顾名思义，是获得迪士尼旗下角色授权后制作的手办。POP!MOVIE——用电影人物制作的手办，例如铁血战士和异形。还有POP！GAMES——代表性手办除了大家熟悉的索尼克，还有被放到独立分类POP！HALO4里的士官长和科塔娜，而最新的游戏作品手办，自然是本文要说的“《质量效应》系列”手办。

首批推出的该系列手办有五个，选择的都是系列的代表性角色，首当其冲当然是玩家自己扮演的谢帕德长官，被做成手办的是系列经典的男指挥官造型，喜欢霸气御姐风格的女指挥官的玩家恐怕要再等等了。其他四位角色分别是系列第二作中作为地狱犬组织特工登场的米兰达，从来没有露出过真面目的奎利人队友泰丽，正义感强烈的特锐人盖拉斯和战斗力非常强大的人工制造克罗根人格朗特，每一个都保留着角色本身的标志性特色，却又充满了萌感。这五款手办将会在今年11月26日发售，每款售价为11.99美元，心动的读者们记得要留意了哦。



随身携带吉祥物的卖萌制作人

多边趣闻

八重樱 提供

制作人卖萌大家也许已经习空见惯，但是随身携带玩偶的制作人倒真不多见，“《传说》系列”制作人马场英雄便是其中之一。“《传说》系列”的官方推特是在《无尽传说2》公布时开通的，等到《无尽传说2》吉祥物露露的钥匙扣小玩偶挂饰和DX限定版大玩偶样品出来时，推特里十张照片里九张是露露玩偶，马场制作人在参加Fami通网站采访的照片里也都是手拿一个玩偶。今年在国外为欧美版《无尽传说》宣传时马场制作人没有丝毫收敛的迹象，手里拿着《无尽传说》DX限定版提坡大玩偶出现在各种公共场合里，有时还叫上“《铁拳》系列”制作人原田胜弘一起来拍卖萌照片。顺便一提，原田制作人与马场制作人还曾在Wii U版《铁拳TT2》的宣传节目里Cos马里奥和路易斯登场。



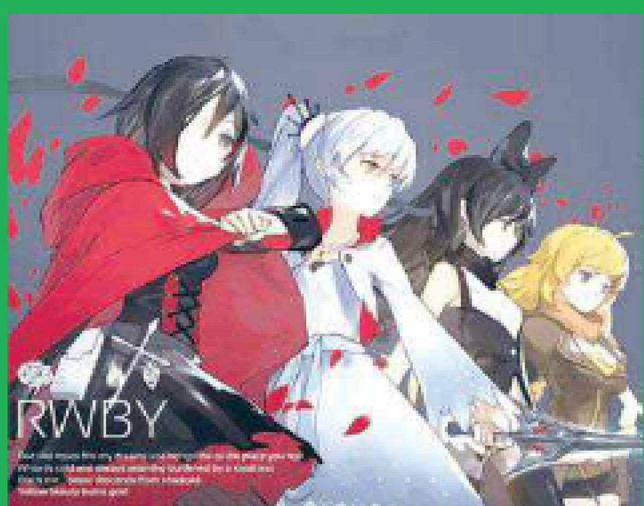
■披着露露帽衫的马场制作人

日式风味的美国新番——《RWBY》

多边影视

洛克 提供

在今年的7月新番中，有一部作品格外亮眼，那就是由美国Rooster Teeth动画工作室制作的《RWBY》。虽然这是由美国人导演和制作的作品，但无论从人设、画面风格、角色神态上都充满了浓厚的日式风味。标题中的RWBY分别代表着以红（Red）、白（White）、黑（Black）、黄（Yello）为主题色的四位女主角，每个人所持有的武器都非常独特，配合行云流水的打斗场面，营造出酣畅淋漓的爽快感。剧情上虽然走的是典型的欧美学院幻想路线，但无论怎么看百合的味道都十分浓厚，深得日式动画的精髓。另外声优们的演绎也同样到位，虽然说的是英文，但丝毫不觉得有任何的违和感，将每个角色的个性表现得淋漓尽致。《RWBY》至今为止已经播出了5话，不过除了第一话有11分钟外，其余的大约每话都只有5分钟左右，每次看完总觉得意犹未尽，加上作品所构造出的世界观相当庞大，老美挖起坑来也是毫不留情，希望不要又是一个有生之年系列呀（笑）。





学级裁判开庭？秋叶原“弹丸论破展”开幕

多边趣闻

宇宙人 提供

《弹丸论破》系列”是近两年来PSP平台上非常有名的文字推理游戏，细密的推理和精彩的剧情使其获得了优秀的评价以及大批粉丝的支持（其第2作还被本刊评为去年“最佳PSP游戏”），而今年不仅迎来了动画化，还将推出整合版《弹丸论破1+2 Reload》登陆PSV平台。

而最近，日本秋叶原等地方还举办了以《弹丸论破》为主题的展会，展会从8月6日开始举办，第一站是秋叶原，之后会到千叶的幕张メッセ和大阪等地，并且还会在全日本巡回举办。展会的入口处是一只1：1大小的学级裁判黑白熊，黑白熊坐在自己的王座上，正对面是证言台，再现了学级裁判的场景。到场的观众可以站在证言台上拍照留念。场馆内还有大量贵重的设定资料和原画展出，供参观者欣赏。此外场内还有很多纪念品贩卖，有机会去日本的朋友不妨去参观一下。





史上最强限定版

多边趣闻

纱迦 提供

以恶搞而著称的《黑道圣徒Ⅳ》推出了一款绝对称得上是史上最强的限定版：THE SUPER DANGEROUS WAD WAD EDITION:AKA THE MILLION DOLLAR PACK。如名称所述，这是一款价值100万美元的限定版，全球仅发行1套。这个限定版为什么敢开出百万高价呢？这是因为游戏中附赠了大量超值内容，包括：银河飞行处女航、特工培训课程、迪拜顶级景点七夜旅、华盛顿杰弗逊旅馆双人假日一周游、从华盛顿到迪拜的头等舱机票，此外还有一辆兰博基尼Gallardo、一辆新款丰田普瑞斯以及其他杂七杂八的东西。

不难看出，其实这个限定版根本就是搞笑用的，不如将其视为一种广告宣传好了。不过如果真有人肯掏100万美元来捧场，反正全球就一套，随你折腾好了！

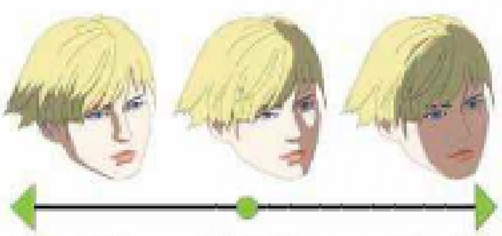
[友基特约] 罗命书生带你画游戏 —— 游戏动画光影研究！

有光就有影，光影在画面中不单是表现颜色的层次感和丰富，还是表现结构、气氛的利器，玩家对《生化6》虽然评价不一，但对于书生来说会讲粤语的雇佣兵杰克和巨乳童颜雪莉的故事不失为一部精彩的爱情动作片，而今期的主角就是他们。

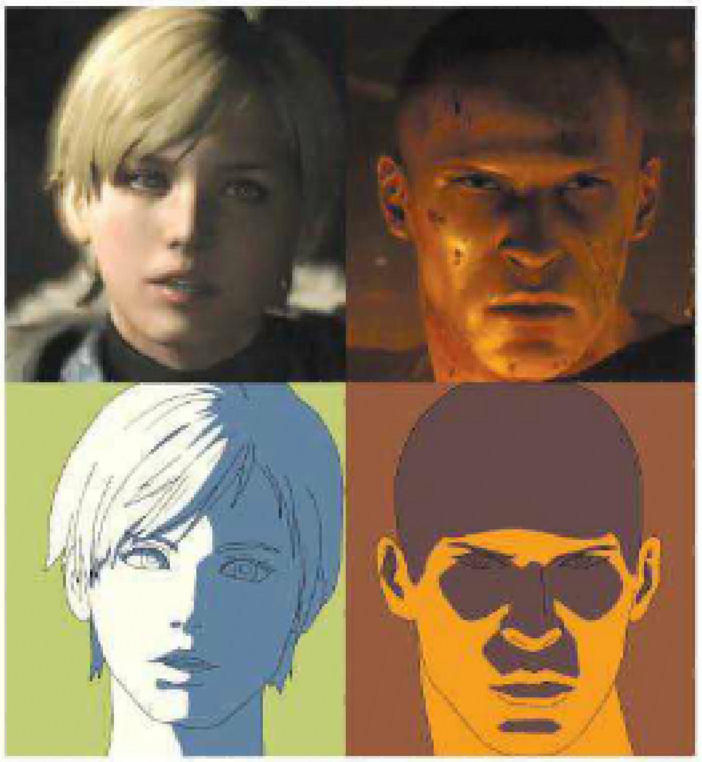
❶ 首先我们必须要知道光从哪个方向来。然后要知道角色的结构，才能知道光影产生的效果。



❷ 相同的表情在不同的光影可表现出不同的感觉以及气氛。



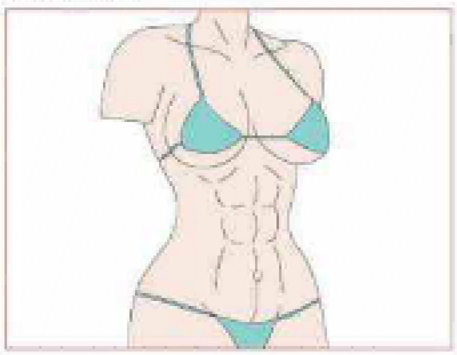
❸ 在生化6的光影中，主要分为两类。



平常 光影各半

危险 阴影占了大部分，背光或光从下面打到上面

❹ 另外，光影还有一个有趣的作用，就是我们要表现美女的腹肌，用线条的效果会……



如果用光影，就有了腹肌的感觉，但不会觉得很别扭。



采访 宇宙人 摄影 胜负师 美编 NINA



植松伸夫&田中公平独家专访

《最终幻想》主题音乐会《遥远世界：来自最终幻想的乐章》于今年7月27日、28日在香港亚洲国际博览馆盛大开幕。这次音乐会由著名的香港城市室乐团七十多名音乐家和Die Konzertisten合唱团三十二名成员演绎“《最终幻想》系列”14部作品中大量经典的乐曲。而7月30日则举行了《海贼王》主题音乐会《ONE PIECE Music Symphony》，除了同样由城市室乐团演奏之外，歌手北谷洋也登台演唱了《海贼王》的两首主题曲《We are！》及《We Go！》。而这两次音乐会还邀请来了这两个系列最重要的音乐制作人植松伸夫和田中公平先生！在主办方的邀请下，UCG的编辑们也远道抵达香港对两位制作人进行了独家采访。

田中公平

简介

日本作曲家、编曲家及歌手，为《海贼王》、《樱大战》、《飞越巅峰》等众多知名电视动画、游戏、电影以及特摄电视剧集担任乐曲制作。他的作品将弦乐与琴声巧妙融合，令人印象深刻。此外，田中公平也经常为电视节目编写背景音乐，作品大部分由铜管乐器和定音鼓组成，风格简洁，受到广泛观众欢迎。他早期曲风略带摇滚味道，被人认为只限于创作同类型作品。但随后为“《樱大战》系列”配乐，田中公平终于跳出了自己固有模式，创作多种风格的乐曲，向大众展示实力。



宇宙人（以下简称“宇”）：中午好，田中先生，其实田中先生您在中国有很多粉丝，请问您之前有来过中国演出吗？

田中：之前去过两次台湾演出，但香港还是第一次。

宇：是什么契机促使您这次来香港呢？

田中：一开始是法国那边的制作人联系我，他希望我能举行一场《海贼王》的音乐会，之后我也受邀在香港这边举行一场，因为这里的《海贼王》粉丝也有很多，所以我就来了。

宇：请问在您这么多年创作生涯中，个人最满意的作品是哪些呢？

田中：因为一直以来都很努力地创作，所以哪一首最满意我实在选不出来呢。

宇：最近有没有负责什么新作的音乐创作呢？其中有没有游戏作品？

田中：目前还没有游戏相关的音乐制作，但去年我为

《重力异想世界》创作过音乐，所以将来如果这部作品要推出续作的话，我肯定还会负责音乐的。而且会不会突然有人来邀请我制作音乐也说不准。

宇：偷偷问一句，《樱大战6》有没有制作的消息呢？

田中：现在还没有呢，没有制作的计划。

宇：田中先生有没有计划在中国内地开一场音乐会呢？

田中：中国内地的话一直都很希望去开的，毕竟日本和中国两地年轻的《海贼王》粉丝很多，如果能跟大家见面，我想必定会是件非常美好的事情，所以我也很想到内地举行音乐会，不过暂时还没有具体的计划。

宇：最后请问田中先生有没有想向广大中国粉丝说的话呢？

田中：大家好，我是田中公平。谢谢大家对《海贼王》和《樱大战》的支持。《海贼王》能成为日本最具代表性的动画，全赖日本和中国的广大粉丝的支持。今后，我还会努力创作更多好听的歌曲出来，让大家一起歌唱。下次有机会也会来中国内地举行音乐会，请大家多多指教~~

植松伸夫

简介

游戏界最知名的作曲家之一，担任了"《最终幻想》系列"全部作品绝大部分的音乐制作，作品曾被世界全球各地世界顶级的管弦乐团演绎，可以说是推动游戏音乐发展的主要贡献者。2004 年离开了 Square Enix 并成立了自己的公司 Smile Please。但依然为"《最终幻想》系列"创作音乐。

宇：下午好，植松先生，幸会。这次应该是植松先生第2次来中国演出吧？上一次是2008年在上海举行的"PRESS START"演唱会，当时我们《UCG》也曾经专访过您的。

植松：真的！幸会幸会。



宇：时隔数年重回中国有什么想和中国游戏玩家们说的吗？

植松："PRESS START"演唱会是一个将很多日本的游戏歌曲汇聚在一起的演唱会。而2008年的时候就在上海举行了一次，当时对我来说是第一次来中国演奏，看到这么多中国的粉丝到场，我感到非常高兴。当时表演完了之后还跟那位演唱了《最终幻想Ⅸ》主题曲的歌手一起去吃上海大闸蟹了。（笑）不过当时毕竟是"PRESS START"，像这次"Distance World"那样的《最终幻想》主题音乐会，如果有机会的话我还是想在中国内地，比如上海、北京等地方举行一次。

宇：这次为什么会选择来香港演出呢？

植松：这个……总得有个顺序嘛，首先是香港，然后再尝试到北京、上海等地方。

宇：那这些现在有没有确定大致上的时间呢？

植松：ani-song是明年中准备开一场，因此说不定明年内就能在中国举行。但暂时没办法确定时间，只是我有这样的打算而已。

宇：在选择演奏的乐曲方面你是怎样考虑的呢？

植松："《最终幻想》系列"至今已经有14部作品了，所以我想尽可能从不同的作品中逐一选择。但毕竟数量庞大，如果全部演奏完恐怕要3天时间吧。所以下次给我3天吧，这样就能全部演奏个遍了。

宇：植松先生这次是第一次和香港城市室乐团合作吧，您的感觉如何呢？

植松：如果演奏古典音乐的话，比如说莫扎特、贝多芬等等那些人所共知的音乐，他们很快就能熟练演奏了。但是对于游戏歌曲来说，无论我在哪个国家的乐队，第一次演奏都不太到位。所以我看他们第一次排练的时候就有"他们行不行呢？"之类的担心。但是第二次、第三次排练的时候就表现得很好了，令我觉得"不愧为专业的乐团啊！"

宇：请问《最终幻想XV》的作曲是不是也由您来负责呢？

植松：那个，如果没有委托来的话就不知道了（笑）。

宇：植松先生担任了这么长时间的音乐制作人，有没有考虑过退休呢？

植松：我现在每天都想退休了啊。

宇：植松先生现在还有没有跟过去一起合作制作《FF》的朋友们联系呢？

植松：也不是经常见面，但偶尔会发邮件互相问候一下的。不过离开了Square Enix的朋友倒是经常见面，比如坂口博信、制作《FFⅦ》时认识的野岛一成、制作《FFⅨ》时认识的皆叶英夫等等，偶尔还会约他们出来一起吃东西。

宇：植松先生之前在Compile Heart公司开发的《妖圣剑士F》中担任音乐制作的，因为植松先生的参与所以国内也有不少粉丝挺关注这款游戏的。那么请问这款游戏的音乐制作完成了么？

植松：已经全部完成了，或者说基本上全部完成了吧。99.9%（笑）。

宇：那这游戏音乐的风格是怎样的呢？

植松：主题曲我觉得已经没问题了，不过曲子实在太长了，所以我也很担心用不用修改的。现在



的版本有小提琴部分，有比较燃的部分，也有比较平静的部分，一共分成了4大部分。不过实在担心会不会太长了呢。所以如果你们听到正式版的时候是比较短的话，那肯定就是删减了一部分了。

宇：植松先生制作了这么多"《FF》系列"的音乐，这些音乐的版权是属于你的还是属于Square Enix的呢？

植松：都是我的哦（笑）……不，开玩笑，都不是我的，是属于Square Enix的（笑）。

胜负师：植松先生有没有培养新人，或者打算培养接班人呢？

植松：没有，如果我退出了大概就没人继承了吧。不过嘛，我什么时候不创作了也不知道，而且我也很喜欢创作音乐，所以如果退休的话，除非到了真的动不了的时候吧……反正我只要还活着我就会尽力创作音乐。

胜负师：想必音乐的传承是很难的，因为涉及到灵感和创意那些，但我们作为游戏的玩家，其实很希望电视游戏业界能出现第二或者第三个植松伸夫的。所以非常希望植松先生能给予新人们更多的指导。

植松：其实现在的年轻人也很优秀的，游戏音乐的制作他们也一定能胜任的。我觉得一个人如果做别人做过的事情，很容易会感到无聊。只有做自己喜欢的，认为是最重要的事情才是最好的。

宇：植松先生创作了这么多《FF》的歌里面，有没有哪一首觉得是最完美或者最好的呢？

植松：（最完美的）真的没有呢，说实在我选不出来。当然它们全部都像自己的孩子一样，每一个都很可爱，每一个都有自己的特色，但是大家都不是"天才"呢。所以让我选的话，我全部都喜欢，但全部都有缺点。

宇：最后，植松先生有没有想向广大中国的游戏爱好者说的话呢？

植松：大家好，我是植松伸夫，如果有机会的话我想一定会来到中国本土举行《最终幻想》主题音乐会，在这之前敬请期待！让我们在内地见面吧！



埋没的故事

《龙之皇冠》珍宝画解读

珍宝画收集是《龙之皇冠》中的一项主要内容，这些珍宝画不仅是由著名画师创作，而且制作组还为每幅画作都配上了一段简单的文字故事。仔细阅读后便会发现，这些珍宝画背后的故事大多都是从世界各地的神话传说中演化而来的，《龙之皇冠》就像是一口大锅，将这些来自四面八方的素材混合到一起，倒也炒出来了一盘美味佳肴。本期“读游戏”栏目就精选出其中的十几幅画作与读者们一同分享，希望大家喜欢。

文 八重樱 美编 anubis



魅惑的哈耳庇厄

中了哈耳庇厄的魅惑魔法的年轻骑士
为了能与妖怪恋人见上一面，日夜兼程来到了鸟巢。
虽然恋人是上半身为人类、下半身为鸟类的诡异模样，
但被爱情冲昏了头脑的骑士并不介意。
恋人张开巨大的双翅，将骑士拥入怀中。
骑士仿佛是看到了已逝的爱人的面容，
却不曾察觉自己的背后已经被巨爪撕裂了。

哈耳庇厄是希腊神话中的经典怪物，拥有女性的头颅、秃鹫的身体、翅膀和利爪，由海神陶玛斯和大洋神女厄勒克特拉所生。在很多神话传说中，都将她们描写成是性格残忍凶恶、相貌丑陋且污秽的魔物，做尽各种下贱不堪之事。但也有人从哈耳庇厄的名字和相关神话考据出，她们原是奥林匹斯教出现以前就有的古老神祇，是掌管旋风的女神，这也就证明了为什么游戏中的哈耳庇厄可以使用旋风攻击。当奥林匹斯神系出现之后，哈耳庇厄遭到排挤，逐渐就变成了怪物的形态。哈耳庇厄与骑士结缘可以追溯到中世纪的欧洲，她是骑士纹章上的常见图案，尤其流行于东弗里西亚地区，或许是想借助哈耳庇厄的守护让自己在战场上也如同暴风一般所向披靡吧。



报丧女妖

在传说中，报丧女妖那恐怖的哭声预告着死亡的降临。
当人们踏进传出哭声的房间中时，化为骸骨的盗贼们就会将访客逐一杀死。
将人们吸引过来的哭声，恐怕就是报丧女妖发出的吧？
代替那些在痛苦中离开人世的人们持续哭泣着的报丧女妖，
今后她的哭声还将会继续吸引到更多的牺牲者吧。

报丧女妖又名泣女，是爱尔兰和苏格兰神话中的妖精，传说她会以哭泣的形式来预告近期将会有人死亡。报丧女妖的脸色苍白，留着一头长发，眼眶因为持续哭泣而变成红肿，通常会穿着一身绿色的衣服，披着灰色的披风。但通常当人们听到报丧女妖的哭声后再去寻找她时，她就已经失去了踪影。报丧女妖的哭声十分凄厉，连熟睡中的人都会被她惊醒。通常来说她都是独自一人出现，但如果即将辞世之人很值得尊敬，那么就会有数位报丧女妖一起放声大哭。在某些历史悠久的家族中还会有特定的报丧女妖居住下来，她们大多是由该家族中年纪轻轻就早逝的少女变成的。

魔神的后宫

只要主人不肯许下愿望，无论是一千年，还是一万年，
吉尼都只能老老实实被关在油灯中，忍受这种不公的待遇。
终于在某一日，吉尼背着主人悄悄写下了一封委托信，
希望有人能将他从油灯中解放出来。
是个不错的主意吧？吉尼对结果也相当满意。
实现了他人愿望后的魔神，终于可以为了自己任意使用魔法了。
现在的他终日被金银财宝和全世界的美女环绕着。



这幅珍宝画讲述的就是大名鼎鼎的灯神吉尼的故事，但与我们所熟悉的《阿拉丁》中的吉尼不太一样，珍宝画中的这位灯神要更为狡黠诡诈外加好色。其实，吉尼在阿拉伯世界中是对精灵、妖怪、魔人等一系列超自然存在的总称，自然也有善恶之分。吉尼并不具备实体，出现时像烟雾一般冒出，能自由变换成人类、巨人或是动物等形态，只要他愿意，就可以帮人实现任何愿望，但他同样也会害人，有时甚至会只图好玩做出过分的事。有许多巫师会将吉尼封印在物品中作为使魔来驱使，但吉尼是否真的对主人忠心却不得而知了。另外好想吐槽的就是，珍宝画中的吉尼是没有下半身的，那他要后宫到底有什么用呢……



杀死四十大盗

身为委托人的男子，在欲望的趋势下想将财宝占为己有，
却被盗贼们无情地杀害了。
他的弟弟想要把哥哥的遗体带回来安葬，不想却也遭到了盗贼们的追杀。
危急关头，一位美丽的女奴隶灵机一动想出了一个办法，
她将滚烫的热油倒入了四十大盗藏身的壶中，将他们全部烫死。
捡回了一条命的弟弟非常感谢女奴隶的护主行为，
便将她许配给自己的儿子为妻，又将从盗贼那得来的宝藏分给了邻居们。
这之后，他们一家人便过上了幸福的生活。

本珍宝画出自于《一千零一夜》中的经典篇章《阿里巴巴与四十大盗》，这个故事想必读者们在童年时都曾经听说过吧？阿里巴巴本是个穷苦的普通青年，某日上山拾柴火时无意中撞见了盗贼们进入隐秘的宝物洞穴，于是阿里巴巴偷偷拿了一袋金币出来改善生活。发现弟弟一夜暴富后，哥哥也打算霸占盗贼的宝藏，却露了马脚被盗贼杀害。阿里巴巴在女奴马尔基娜的协助下不但夺回了哥哥的遗体、杀死了四十大盗，还获得了全部宝藏。马尔基娜也因她的机智聪慧摇身一变从女奴变成了少奶奶。

画师在创作这幅珍宝画时并没有选择阿里巴巴为主角，而是描绘了马尔基娜倒油烫死盗贼的场景。乍看之下似乎只是一位妩媚的女子正在从壶中倾倒液体，但仔细观察便会发现壶中露出的死人头和五指，对比画面中马尔基娜那一抹邪气的微笑，倒也别有深意。



女海盗安妮·伯妮

你打算去挑战女海盗安妮·伯妮击退克拉肯的传说，
三名水手在得知此事后悄悄跟在了你的身后。
但在看到沿途出现的巨大蝙蝠、会行走的骸骨、全副武装的海盗后，
水手们大喊着"我才不要待在这种鬼地方"仓惶逃走了。
于是，你勇猛击退克拉肯的英姿无人见证，
堪比安妮·伯妮的活跃也无人知晓。
入夜后，三名水手又聚在一起谈论起了安妮·伯妮。
关于她的话题一直都是海上男儿们的最爱。

安妮·伯妮是历史上真实存在的一名女海盗，在 18 世纪时活跃于加勒比海地区。她拥有一头艳丽的红发，容貌出众，但性格暴躁桀骜不驯，在结识了海盗船长杰克·瑞克姆之后，她便登上了杰克船长的复仇号开始了海盗的生涯。从始至终，安妮都不曾拥有自己的船只，但因为她是为数不多的几位女海盗之一，才得以名垂青史。与她齐名的还有一位名叫"玛莉·瑞德"的女海盗，据说玛莉·瑞德在加入杰克船队时是女扮男装，安妮一度认为她是位帅气的青年而展开热烈的追求攻势，玛莉被迫公开了自己的女人身分。这段轶闻并没有影响到两人的关系，在之后的岁月中，安妮与玛莉并肩作战留下了许多带有传奇色彩的故事。

大海蛇



你发现的生物虽说还是幼体形态，
但毫无疑问就是壁画上所描绘的大海蛇。
古代文献上有记载，幼体经过一定时间的成长后，
甚至能长到像红龙那般巨大的体型。
拥有与鱼类完全不同的外形，堪称是活化石一般的存在，
大海蛇的真实身分是残存下来的古代爬虫类生物。
据说在远古时代，它们和龙类的祖先一样拥有惊人的力量，
但智商方面却和普通的野兽并无区别。

大海蛇是对出现在海洋中的细长巨大未知生物的总称，虽然至今都没有人真正捕获过活体大海蛇，但关于目击的案例却是层出不穷，特别是在进入 20 世纪之后，照片和录像等目击资料就多达数千份。关于大海蛇的真实身分，各界一直争论不休，神学者认为它是《圣经》中曾提到的怪物利维坦，理性的人觉得不过是一条长得比较巨大的皇带鱼而已，更多的科学家则倾向于大海蛇是一种尚未被发现的新物种，极有可能是从白垩纪时代的海棲爬虫类进化而来的。真相究竟如何似乎并不重要，在深邃幽暗的大海深处或许还存在着更多的未知生物，而它们的存在，也恰恰证明了人类是何等的渺小，永不可失去对大自然的敬畏之心。



凝视者居住的世界

漂浮在宇宙中的大地、歪斜的植物、从未见过的昆虫……
与凝视者的灵魂连接成功的异世界研究者脑海里，
出现了此番脱离现实的幻想光景。
为了能让异世界的存在为人所知，
研究者孜孜不倦地撰写了大量论文。
但由此也诞生了大量被那梦幻般的光景所吸引、
沉迷于异世界不可自拔的人们。

自古以来，人类就对"眼睛"有一种天然的畏惧，总在不由自主地厌恶、忌避着眼睛的图案，仿佛一旦视线相对就会遭遇到什么可怕的事情一样。古代壁画上时常能见到众人跪拜眼睛的场景，但在现实中，一双与众不同的"邪眼"往往会被视为怪物，遭到迫害。凝视者并不是历史悠久的经典怪物，虽然在埃及神话中的确有眼睛造型的神明出现，但那只是太阳神神格化后的模样，并非凝视者。凝视者第一次出现是在 30 多年前推出的游戏《龙与地下城》中，圆形的身体正中是个巨大眼球，长着血盆大口，身体周围还长有数条触手，每个触手的前端都顶着一只小眼球。与丑陋的外表不同，它拥有能与人类沟通的高等级智商，它总是悬浮在空中，用射线来攻击敌人……这些《龙与地下城》中的设定被之后的作品完整传承了下来，直到今日。但是由于《龙与地下城》已经将"Beholder"注册成了商标，之后的作品中就只好使用"Gazer"来指代凝视者了。



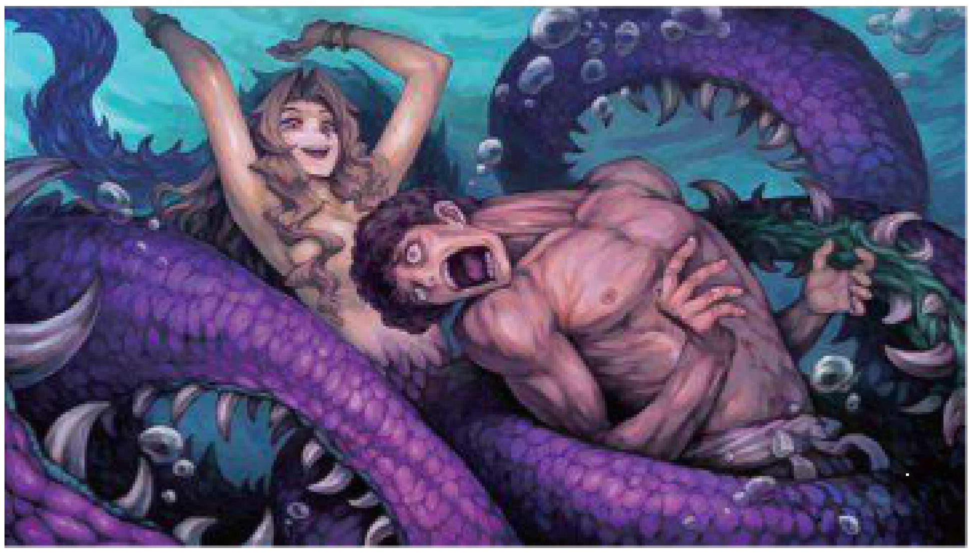
寻找圣杯的骑士

十几年前，一群无知的人们为寻找圣杯而踏入了洞窟，
却被隐藏在深处的杀人兔全部杀死。
从此以后，关于杀人兔的各种传言便已是人尽皆知了。
现如今，波尔加国内企图挑战杀人兔的无谋勇者络绎不绝，
尽管有许多人都是有去无回，但仍有络绎不绝的青年人为了面子而去一决高下。
手下兵力大幅削减的公爵为了能让我国兵力损伤，
便以高额的奖金为诱饵发出了猎杀杀人兔的委托。
但相信只要我国还有像你这般的真正勇者存在，
公爵的阴谋就不会得逞的。

看到珍宝画的标题，估计会有玩家心说："我勒个去，这不是在恶搞《Fate》吧？"恭喜你答对了，的确不是，本珍宝画是在向1975年拍摄的一部"无厘头"搞笑电影《巨蟒与圣杯》致敬。在这部电影中，亚瑟王率领着他沿途招来的一干"圆桌骑士们"干尽各种荒诞之事，最后还被一只守护圣杯的兔子灭团了……游戏中"迷いの森"B路线基本就是完全照搬了《巨蟒与圣杯》的剧情，包括最后会出现的军团也是有模有样地还原了，叫人不得不敬佩《龙之皇冠》制作组的敬业程度，但总觉得这技能点数似乎点歪了？

深渊的斯库拉

在吞噬遇难船的激流中，你看到一个身影一闪而过。
你想起了一个关于人类与人鱼恋爱的故事。
一位人类男子，爱上了人鱼斯库拉。
可是这段跨越种族的恋情并不能为人接受，
男子为了恋爱能成功便去委托一位魔女相助。
不想阴差阳错之下，魔女居然爱上了男子。
为了能陷害情敌，将男子霸占到手，魔女在湖边施展了法术。
美丽的人鱼变成了怪物，男子则失去了记忆沦为魔女的玩物。
时至今日，人鱼仍在水底等待着心爱男子的归来。



游戏中为斯库拉构建了一段悲情的往事，与希腊神话中她的故事虽有所不同但也区别不大。神话中，斯库拉本是一位貌美如花的水仙女，某日她在水边漫步时被一位英俊的渔夫看上了，但斯库拉对渔夫没感觉，自然也没有接受他的求爱。不死心的渔夫找到女巫喀耳刻求助，女巫听完他的陈述后不由自主地爱上了这位痴情的男子。可渔夫不愿接受女巫的爱慕，恼羞成怒的女巫便将怒火转嫁到了斯库拉身上，在她洗澡的水中下了毒药，让斯库拉变成了六个头十二只脚的怪物模样。每当有船经过斯库拉看守的海域时，她就会制造出巨大的漩涡破坏掉船只，并吃掉船员。



魔像使

在被遗忘的圣域中，有几只用古代法术制造出来的魔像。
因为是用与现代魔法体系完全不同的思想构建起来的，
战术家手下的魔法研究者们对这些魔像根本无可奈何。
大家都认为能操纵魔像的人已经不存在了，
不过在一百多年前，曾经有一位能够自由操纵卢文字魔法的小小天才魔法使。
名叫摩尔根的少女拥有天生使用卢文字的才能，
可以同时操控多只魔像。
因为年纪尚小，这一行为在她自己看来就像是与人偶玩耍一般。

魔像是犹太教中用泥土制作出来的人形，只能由拉比制作。制作前需经过多日的禁食和祈祷，然后再用泥土捏出人形出来。再一边咏唱着咒语，一边将写有"真理"字样的羊皮纸贴在人形的额头上，如此一来泥土的人形便会获得生命，自由行动起来。基本上来说，魔像的作用类似于现在的机器人，能忠诚地完成主人的各种命令委托，但毕竟是用魔法制作出来的生命体，在使用上受到各种条款的制约，一旦没有遵循，魔像就会狂化，要阻止它们行动的话，就只能将脑门上的"真理"二字替换成"死亡"。后来制作魔像的素材就不仅限于泥土了，石块、金属、乃至尸体都可以被用作材料。

www.docin.com



黑妖犬

看到你能够忍耐住黑妖犬的利牙和火焰，
男子对结果非常满意。
都说黑妖犬是预告死亡的不吉之犬，
但那其实只是人们的迷信罢了。
自古以来，黑妖犬都是人类的好朋友，男子如此说着。
那之后，渴望着能拥有黑妖犬而出发旅行的男子便失去了踪影。

黑妖犬是英国民间传说中会带来不祥的妖精，它们常常在深夜出现在十字路口，如火焰般的通红双眸与漆黑的巨犬身姿令人不寒而栗。关于黑妖犬的传闻，最早可以追溯到14世纪的杀人狗传闻。因为这些犯下血案的畜生一直未能抓到，渐渐地就被神化成了妖精一般的存在。另外在英国还有一个迷信说法，新建的墓地中，第一个被埋下的死人是无法进入天国的，因此往往会埋葬一只黑狗来代替。这只黑狗就会化为守护墓地的妖精，虽然外表凶悍但其实并不会随意伤害他人，还会帮助迷路的孩子回家，本质上仍是温顺的动物。《福尔摩斯》中的著名篇章《巴斯克维尔的猎犬》的原型就是黑妖犬。

制造何蒙库鲁兹

使用魔术来作出一具肉体，一具可以容纳灵魂的容器。
将那些因为生病或受伤的人的灵魂放入容器当中，
他们就会获得新生。
教会年轻的司教候补认真地说道。
但是以人造生命为基础的何蒙库鲁兹却只能保存在培养槽中，
是非常脆弱的存在。
人造生命的研究仍距离他们的理想还存在很大的差距。
这之后，教会得知了司教候补的行径，便将他除名了。



制作人造生命体“何蒙库鲁兹”属于炼金术的一种，曾经是欧洲炼金术师们孜孜不倦研究的项目。制作方法颇为复杂，首先要在烧瓶中放入各种草药、马粪和人的体液，经过发酵保温40天后烧瓶中就会出现一个人形物体。此时再持续加入活人的鲜血，40个星期后就会形成一个外表如同儿童、体型却要远远小于人类的生命体。从诞生之初便已具备了各种知识，可说是炼金术师们的得力助手。但据说只有文艺复兴时期的炼金术师帕拉塞尔苏斯成功制造出了何蒙库鲁兹，其他炼金术师均以失败告终。而在基督教看来，创造生命是上帝的职责，人类不应随意涉足，逐渐的，制造“何蒙库鲁兹”的准确方法也就慢慢失传了。



阿剌克涅

在塔中发现的纺车，是阿剌克涅的爱用之物。
往昔，以善于编织而闻名乡里的少女阿剌克涅
自满于自己的才能，公然羞辱女神。
于是女神便施法将她的下半身变成了蜘蛛的模样。
改过自新的阿剌克涅搬到了远离人烟的高塔上居住，
用从自己体内抽出的丝诚心诚意地编织出了一条绒毯。
这条拥有艳丽颜色的魔法绒毯让女神们见后都羡慕不已。

众多惨痛的事例告诫我们，千万不要惹怒女人，特别是那个名叫“雅典娜”的女人，否则不是变成美杜莎就是变成阿剌克涅。原本阿剌克涅只是个拥有精湛手艺的小姑娘，只因为夸口自己织出来的布要比雅典娜织得好，便激怒了这位公主病大小姐。于是大小姐提出要与阿剌克涅在织工上一决高下，结果果然还是输了。盛怒之下，雅典娜便破坏了阿剌克涅的织机，还将她一顿臭揍。阿剌克涅恼羞成怒上吊自尽。也不知是怜悯阿剌克涅，还是恨意难消，雅典娜将阿剌克涅变成了一只巨大的蜘蛛，从此之后，阿剌克涅就只能在不断结出美丽的蛛网中痛苦度日了。

烈血青锋，再书奇谭
——《古剑奇谭二》多角度探析

国产3D仙侠角色扮演游戏《古剑奇谭二》已于8月18日正式上市。作为“《古剑》系列”的正统续作，《古剑奇谭二》可以用“勇敢”二字来形容，多方面变革颠覆了国产仙侠单机游戏的传统概念。本期杂志附赠光盘内即包含本作试玩版，感兴趣的朋友可以通过试玩先行体验游戏魅力。

乐享即时战斗





《古剑奇谭二》一改国产仙侠单机角色扮演游戏的传统，战斗系统从同类型游戏惯用的“回合制”进化为“即时制”，自由刺激的即时战斗大大增强了本作的可玩性。

除了战斗系统本身的革新外，本作在战斗方面还加入了许多趣味元素，包括怪物拆分、怪物捕获、拉怪混战等。另外游戏还引入了战斗评分系统，系统将对玩家单场战斗的多方面表现进行评分，评分越高，奖励越丰富

战斗系统的变革让本作的趣味性大幅提升，让玩家可以沉溺于战斗快感中，在即时战斗中酣畅杀敌，而多种战斗相关元素，也可以让更多玩家收获各自的战斗乐趣。





挖掘传奇秘辛



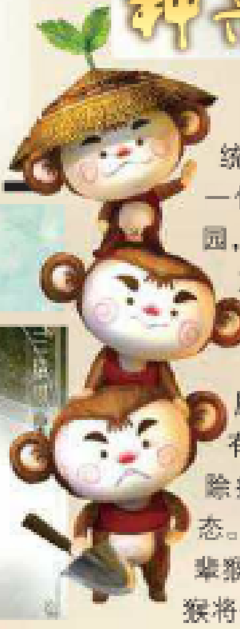
《古剑奇谭》系列游戏在参考神话传说的基础上，融合自身的原创和艺术加工，形成独特且庞大的世界观。《古剑奇谭二》与《古剑奇谭一》、《古剑奇谭网络版》在这个独特世界观下彼此关联，又各自成形。

《古剑奇谭二》的故事可追溯至上古时期，与三皇之一神农的一段往事相关。故事涉及到神秘的偃术，“偃术”是一种精妙的制作技术，掌握它的人可以制作出结构精巧，并能用灵力驱动的木甲，而钻研或精通这种技艺的人，则被称为“偃甲师”，或称“偃师”，相关的木甲则被称为“偃甲”。本作主角乐无异就是一位在偃术之道上小有所成的偃甲师，他将与伙伴们一起踏上主题为“问道”的旅程，追寻百年偃术传奇。





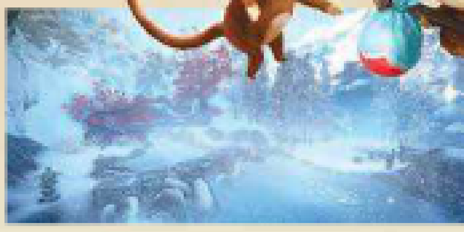
种菜？挖宝？泡温泉？





《古剑奇谭二》的辅助系统可谓十分丰富。本作延续一代的游戏特色，依旧设有家园，但家园的功能相比一代要加强许多。玩家不仅可以在家园中进行种植、养殖等工作，还可以在新增的厨房中烹饪食物。另外还有天然温泉池，可以泡澡消除疲劳或为角色增加有利状态。而家园中新增的灵种族“辈辈猴”也为游戏增色不少，辈辈猴将分管家园里的不同事务，帮助玩家管理家园。

此外，《古剑奇谭二》还有挖宝、武器升级、灵石镶嵌、镜花水月、博物等多种辅助系统，相信玩家就算不去杀敌砍怪，也可以通过这些辅助系统享受别样乐趣。





银幕观感体验

“电影化”是《古剑奇谭二》的又一变革。剧情一向是国产仙侠角色扮演游戏的重点，本次《古剑奇谭二》游戏剧情采用全自动化和类电影形式进行呈现，剧情过程中无需玩家进行任何操作，剧情将自动播放。剧情字幕为无对话框的电影式字幕效果，字幕字号可根据需求而选择改变大小。让玩家的双手从鼠标和键盘上解脱，电影化带来的是荧幕的式观感，游戏剧情表现上相比传统形式将更加流畅自然，玩家在欣赏剧情时，想必也可以更加投入。





专属线上平台

“古剑奇谭线上平台”算得上《古剑奇谭二》的又一大变革与挑战。线上平台包含多个功能分区，从玩家个人数据记录，到道具交换平台，再到玩家数据排行等，不同内容一应俱全。游戏此次采用实时在线模式，在此基础上结合线上平台的多项功能，在游戏内外制造不同乐趣给玩家品味。



平台与游戏结合紧密，玩家的游戏数据将被记录到平台上以方便查阅，而平台的一些数据还将影响到游戏内容本身。另外平台还提供各种排行数据，从此单机游戏玩家也可以不再孤单，可通过排行榜、加好友等方式，与其他玩家同好共同分享游戏的快乐。

《古剑奇谭二》现以火热上市，作为为数不多的国产仙侠单机角色扮演游戏大作，相信有不少玩家都在期待它能带来惊喜，为冷寂已久的国产单机游戏市场注入新鲜血液与活力。

嘎嘣脆，鸡肉味

细数游戏里的黑暗料理与神奇的进食方式



特别企划 SPECIAL FEATURE

要说暑假最大的乐趣是什么，对一个吃货来说，暑假给他们带来的，是足以享受各类美食的时间。但是对于游戏里的角色来说并不尽然，他们也许能享受到三次元里玩家所无法享受到的绝味美食，但是反过来，他们也有可能遇到神奇的材料搭配组合出来的足以让世界观人生观价值观毁灭的黑暗料理。远在屏幕之外的我们是无从体会他们把那些神奇的料理吃下去时的感受（也许有些爱动手的玩家去以身试法了也说不定），这种时候只能给屏幕里这个陪着我们一起冒险的小伙伴默默烧上一根蜡烛……当然，这些对于“久经沙场”的贝爷来说都只是小菜一碟。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

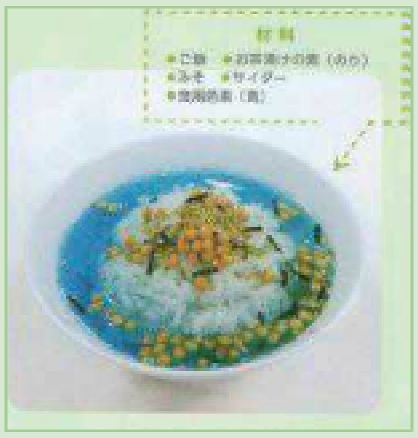
让人无法直视的黑暗料理

涨经验的汽水泡饭 ——出自“《无尽传说》系列”

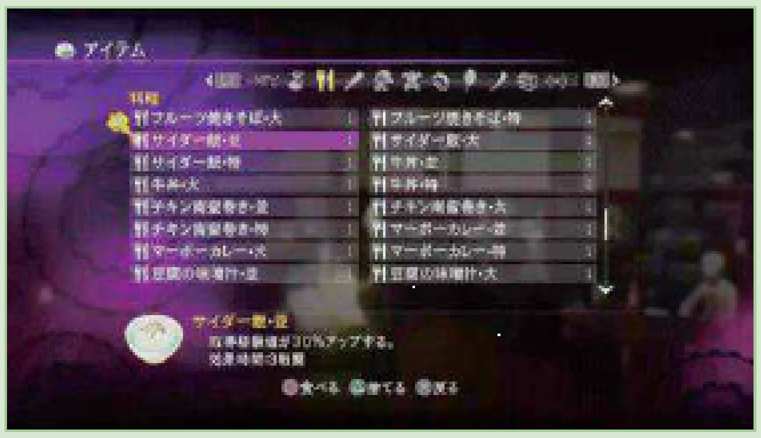
“《无尽传说》系列”的料理系统改革有人欢喜有人忧，虽然用起来方便但是没了制作料理的乐趣总让人感觉像是少了些什么。在游戏初期练级时，最受玩家青睐的不是布丁面包这类回复类料理，而是能够增加30%经验的汽水泡饭这类料理，增加经验的料理除了汽水泡饭之外还有牛肉饭和鸡肉南蛮卷，后者是刷等级奖杯时的必备物。到这里为止玩家们还没有太大的感想，直到《无尽传说》的广播节目里两位主角的声优吃下工作人员亲手制作的热腾腾的汽水泡饭，以及NBGI丧心病狂地推出了零食版汽水泡饭之后，这个听起来有些可笑的料理在传说饭圈子里立刻成了黑暗料理，破坏力仅次于以始祖作《幻想传说》阿洁为代表的“××料理人”系列角色们亲手制作的料理。

经验值增加类料理里，牛肉饭是最正常的，一般的小饭馆都会有卖，鸡肉南蛮卷虽然听起来怪怪的但其实也就是一般的鸡肉寿司，在这里面，汽水泡饭的存在感简直爆表。“《传说》系列”专门志《Tales of Magazine》里每期都有料理介绍栏目，汽水泡饭也荣幸地被选入了介绍名单里，有位编辑吃了之后说出了一句至理名言：“吃下这个东西之后可以增加30%的三观经验”。秋沙雨的朋友也曾为了附赠的周边而去尝试了零食版汽水泡饭，表示这辈子也没吃过这么诡异的东西。

汽水很好喝，白米饭也很好吃，但是好吃×好吃不一定可以得出好吃的结果，这一点已经由汽水泡饭和游戏里味道微妙的水果炒面进行了证明。各位读者如果想尝试的话，就找一瓶雪碧之类的碳酸饮料加一碗白米饭刷新一下自己的三观经验值吧。



▲搅拌之后会让人胃口全无的实物汽水泡饭。



▲在《传说杂志》上创下了最低评分的汽水泡饭。



■为了这笑容，拼了!



■珍惜生命，远离咖喱!

千枝与雪子的料理 & 菜菜子的巧克力

——出自《女神异闻录 Persona4 黄金版》

男生会做饭，女生搞破坏——这句话不知从什么时候开始已经变成了日式二次元作品的一个至理名言，最近不管是在动画漫画里还是在游戏里，会做饭的男人渐渐地要比会做饭的女人多了起来，而女生不会做饭也不知从什么时候开始也成为了萌点之一，例如《银魂》里新八的漂亮姐姐志村妙手里抓着一团饭揉一揉之后结果就变成了一团黑炭。当然，对屏幕外面的我们来说是萌点，但是对屏幕里面的人来说却是地狱，作为受害者代表之一的《女神异闻录 Persona4 黄金版》男主角在游戏里可就真的是有苦说不出。很有女主角风范的里中千枝与天城雪子两人做出来的料理需要勇气全满才能够吃下，可见得这是一个多么有挑战性的东西。在官方漫画的野营篇里，男主角鼓起勇气吃下了两位料理破坏神做出来的咖喱之后，他看到了星辰大海，还在倒下前作了一首遗言诗留给后继者花村阳介。

两位不会料理的女孩子做出黑暗料理也就算了，到了情人节，让人大跌眼镜的是菜菜子居然端出了一盘比真实系史莱姆的颜色还要诡异得多的异形物体。作为一个经常独自持家的孩子，菜菜子的厨艺毋庸置疑，但是随着菜菜子和刚刚提到的黑暗料理界两位女干部越走越近之后，近朱者赤近墨者黑这句话就完完全全印证在了这个天真无邪的小女孩身上。

新鲜出炉的大和田黄油

——出自《弹丸轮舞 希望的学院与绝望的高中生》

黑暗料理这个词不一定是用来形容料理的外形或味道的，有时候也是在说它的制作过程，当年藤崎龙的《封神演义》里用轻松愉快的背景描述着妲己和妹喜把伯邑考制作成汉堡肉的情形时着实让不少读者们感到背后一凉，这种让人鸡皮疙瘩竖起来的黑暗料理，纵观整个 ACG 界也几乎是前无古人后无来者。爱在游戏里穿插各种捏他的 Spike 旗下剧本家小高和刚不知道是不是在写剧本时想起了这一幕，在第二章结尾大和田纹土被处刑的动画便加入了类似的场景。大和田的处刑利用人体离心力原理把体内的水分和肉蒸发，最后仅剩下一堆油被压缩到午餐盒里，最后的场景就是黑白熊校长拿着午餐盒准备开始吃饭，最后一章的停尸房里大和田的停尸柜也是只有一个午餐盒……

更加丧心病狂的是，还真的有人把大和田黄油给做出来发售了，当然，里面只是一般的可食用黄油，尽管如此也让人有些胃不舒服。



■丧心病狂的实物图。



随机回复体力的烤焦肉

出自“《怪物猎人》系列”

去打猛犸象，从它们身上割下生肉，拿出烧烤架慢慢烤，烤熟后响起一声“烤得刚刚好!”——这几乎是每个刚开始玩《怪物猎人》的玩家都要经历一遍的初始教学。在“《怪物猎人》系列”里也是有料理系统，由艾鲁猫制作的猫饭和温泉饮料便是每个猎人狩猎前的最爱，还有些艾鲁猫可以专门为玩家制作烤肉烤鱼，在游戏里艾鲁猫便利程度简直可以赶得上凡恩海姆家的那位恶魔全能执事。但是俗话说得好，自己动手丰衣足食，猎人们身在野外，身上的烤鱼烤肉总有吃完的一天，这种时候就只能自己拿出烧烤架来烤肉。枪法再好的神枪手偶尔也会有失手的一天，更何况是烤肉，在烤肉时如果一个不小心就弄出个半熟肉或烤焦肉来。半熟肉还好说，毕竟这年头出去吃牛排点个半熟甚至是三成熟的人都有，悲剧的是烤焦肉，外表看起来惨不忍睹，吃下去的效果居然还是随机增减耐力，简直是在拼人品，但是相比起其他“吃下去之后白白消耗体力”、“吃下去之后白白消耗了一整天的时间”、“吃下去之后就再也没有人知道他们的去向了……”的料理来说烤焦肉还算是比较正常的黑暗料理，至少吃下去之后还能随机增加体力。



各种不知名的混合果汁

——出自“《丧尸围城》系列”

“《丧尸围城》系列”里的果汁是相当有用的道具。果汁的制作方法十分简单，只要找到食物搅拌机，然后把任意两种食物放进去，启动开关，过上几秒钟，一瓶或清香扑鼻或恶心发臭的果汁就会出现在你面前。

果汁的性能十分夸张，例如将伏特加和橙汁组合，就可以得到受到伤害不会损失生命值的果汁 Energizer。现实中要是这么简单调出这种神水，相信现在世界上的总人口早超过一百亿了吧？将两瓶酒组合，则可以得到大幅加快移动速度的 Quick Step。（博尔特掀桌了）将青豆和咖啡组合，能具备喷火的能力。（那是辣豆吧？）诸如此类的荒谬组合不胜枚举。

比较强的是，在《丧尸围城》的世界里，任意两种食物都可以组合出一种果汁，只是效果各异。就连你从垃圾桶里翻出来的各种腐烂食物，也能组合出神奇的果汁。当然并非所有的组合都一定会组出特殊的果汁，如果配方不对，还是会组合出喝了之后立刻呕吐的果汁来。总之在饮料界，《丧尸围城》的黑暗果汁绝对是领先业界的。

[文：纱迦]











不可貌相的料理失败作

——出自“《牧场物语》系列”

在当年任天堂一统掌机市场的时代里，“《牧场物语》系列”可是风光得紧。这个以悠闲的牧场生活为卖点的系列在 GB 时代就十分受到男女老少玩家们的欢迎，操作着人物每天在农场里挤牛奶捡鸡蛋收获农作物，生活过得不可谓不惬意。一开始农作物只能用来送人和卖卖，直到 GBA 版《牧场物语 矿石镇的伙伴们》才有了第三个用途——做料理。从一个 GBA 游戏的角度来说，《牧场物语 矿石镇的伙伴们》多达 118 种的料理数量之丰富令人乍舌，光是研究料理菜单就能够让人折腾很长一段时间。“《牧场物语》系列”的料理系统讲究的不是操作或熟练度，而是材料的选择，只要材料和厨具用对了就不会有任何差错。该系列的失败料理不是像其他作品一样直接把失败料理归类成“失败品”这一样，就以 GBA 版《牧场物语 矿石镇的伙伴们》为例，该作的料理失败作就分成了六种，分别是盘里的、面包、乌冬、锅里的、点心和饮品，制作的方法是每天早上起床之后到农场外的树林里捡一个石头或杂草，回来。这些东西吃下去之后不会像《怪物猎人》的烤焦肉那般能够随机回复体力，而只是会增加疲劳度和减少体力。要是你们以为这些料理失败作只能丢到出货箱里卖个 1Z 的话那就大错特错了，六种料理失败作再加上大回力剂和大醒神剂，同时用上所有厨具之后就可以制作出体力 +100、疲劳 -50 的回复草，去挑战矿场地下 255 层时的绝对好帮手。

所以，有些时候黑暗料理的最终去处不是垃圾桶或男主角的胃，也许能够配合其他材料让它们化腐朽为神奇，成为世间难得一见的良品。

当然，这种情况只出现在把料理天赋点满的主角身上，万一这些料理失败作遇上一个料理天赋为负数的厨师，那么只能给吃这些料理的人点一个蜡烛表示哀悼了。

助手的料理

——出自“《命运石之门》系列”

说到“《命运石之门》系列”的知名料理，大家第一时间肯定会想到那个绿色的胶状香蕉，前几年 5pb. 在日本开展《命运石之门》的宣传活动时曾弄过一次餐饮活动，当时就实际做出了这个胶状香蕉——当然，由于没有电话微波炉（暂定）来实际操作，所以只能用一般的果冻来代替。后来 PS3 版还送了这个诡异的香蕉，虽然不能吃。

这次我们要讨论的不是这个诡异的香蕉，胶状香蕉虽然看起来诡异，但是味道还远远没有达到黑暗料理的等级（原作里吃过的人都说是没味道）。这次我们的目标是未来道具研究所二把手——牧濑红莉栖亲手制作的料理。从料理破坏神的角度来说，牧濑红莉栖与《女神异闻录 Persona4》的天城雪子、里中千枝是同一等级，都是属于能在咖喱里加入咖啡牛奶、生粉、泡菜、乳酪的无常识型破坏者。但是天城雪子和里中千枝至少在番长与花村的吐槽之下还会承认错误，牧濑红莉栖是属于那种完全不承认的类型，在苹果派里加入香菇、在沙拉里加入纳豆这种事也就只有她能做出来。



对此主角冈部伦太郎表示“如果一小时内我没联络的话，请告诉我的父母，我一直很爱他们”。

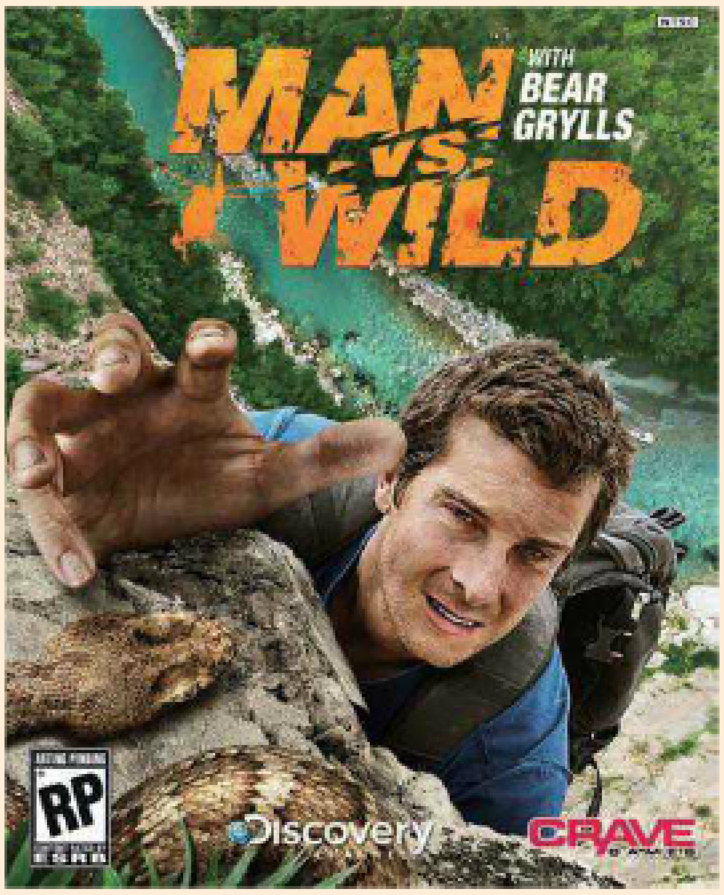
各种知名和不知名的昆虫

——出自《荒野求生》

"嗯，它们的口感嘎嘣脆，味道就像鸡肉一样。"这是贝爷的口头禅，看到本文的标题时，懂的人应该都懂了。贝爷的全名叫贝尔·格里尔斯，是《荒野求生》节目的主持人。该节目深受全球玩家好评，而其中最为人津津乐道的一点莫过于贝爷什么都敢吃的铁胃，他也因此被称为"站在食物链顶端的男人"。在贝爷眼中，本文所述的其他食物显然不配称为黑暗料理，要知道贝爷可是随手抓起一条虫就敢往口里塞而且能一边塞一边评论。

贝爷这么好的题材，自然不会被游戏厂商忽视，2011年4月，《荒野求生》游戏版在PS3和X360上登场。游戏中贝爷将驰骋于5个地区冒险，大受好评的吃虫环节自然是必不可少。游戏中这一环节被设计为迷你游戏，玩家可以随便找根烂木头抓虫，吃下去之后贝爷不仅不会恶心反胃，而且能回复一定的体力，真应了贝爷的另一句名言："去掉它的头和内脏，其余部分都可以吃，蛋白质含量是牛肉的N倍！"看过以上黑暗料理仍不满足的人，不妨找来这个游戏玩上一玩，保证让你满意无比！

［文：纱迦］





可爱or粗犷？每人各异的进食方式

女生吃饭不一定斯斯文文，男生吃饭不一定粗犷大气，《无尽传说》女主角米拉大口大口吃麻婆咖喱饭的样子可是比旁边一口一口吃饭的佣兵艾尔文粗鲁得多。有时候从吃饭方式就可以判断出一个人的性格，千人千种性格，大家的吃饭方式不可能完全一样。游戏里的料理系统也是一样，很多游戏都有料理系统，但是为了节省时间，大部分游戏都省略掉了"吃进去"这一环节，但即便如此，也还是有部分游戏把"吃"的系统保留了下来，当年的《吞食三国》便是一个让玩家们手动来进食的游戏。近年来不少游戏也保留了这些吃东西的小细节，让玩家们欣赏到自己所操作的角色进食的样子。

料理一口吞 or 一个点心砸你脸

——出自《艾丝卡与罗杰的工作室》

女孩子爱吃甜点，这个是和"太阳东升西落"一个水准的自然规律，身为炼金术士的"《工作室》系列"女主角们也自然不会例外。作为甜点爱好者，《艾丝卡与罗杰的工作室》的女主角艾丝卡完全不遮掩自己对甜点的喜爱，利用工作之余使用工作室的器材为自己制作出各种各样的甜点是她平时最大的爱好，从小在苹果园长大的她对苹果类甜点最是喜欢，因此本作里的甜点种类也变得十分丰富，可不像前辈爱夏那样每天吃面包。不过本作倒是没有面包，基本都是蛋糕，例如苹果派、苹果糖、压缩饼干、热蛋糕等糕点类料理。艾丝卡篇的最终道具里还有一个苹果点心，就是用四个苹果来进行调和制作而成的，真不愧为土生土长的苹果控。





在平时是欣赏不到艾丝卡进食的场面，只有在战斗时才能看到她拿着一个个蛋糕吃的样子。艾丝卡吃东西分成两种模式，一种是一口吞，拿着个苹果派之类的一口就吃下去；一种是一口吞，吃完之后还意犹未尽地舔舔手指。至于她给队友使用道具，那可就没有她吃东西这么斯文，经常就是拿起一个蛋糕直接扔过去，然后就看到我方队友的HPMP直线上升……这听起来真像喂食海豚不是吗？在玩游戏的时候经常担心万一我方队友一个不小心没接住的话会不会直接给砸到脸上。

◀在战斗时还不忘卖一下萌。

看似斯文的一小口

——出自《胧村正》

要说日式游戏厂商里谁的料理系统是最让人口水直流的，Vanillaware绝对能够排进前三甲。每个玩过《胧村正》的玩家都会对里面那些点心料理印象深刻，水嫩嫩的日式点心，热气腾腾的天妇罗，汤汁鲜美的拉面，新鲜肥硕的寿司，出门在外还能够用手头的材料做饭团做烧烤做火锅……大半夜玩《胧村正》的玩家在吃料理时一定有种被报复社会的饥饿感。两位主角鬼助和百姬，一个是不拘小节的忍者少年，一个是内在为大叔的少女，两人可以说是相差甚远的存在，而唯独在吃东西的时候，两人都是一小口一小口斯斯文文地吃。在吃日式点心时尤其能够体现出来，一小口一小口的咬，细嚼慢咽的同时还能欣赏到日式点心晃啊晃的样子，分外诱人。吃面时也是一样，一口面一口菜吃到最后只剩下一点点汤水，唯一让人有些郁闷的是两人吃凉拌荞麦面时上面那几片海苔居然剩了下来，海苔表示自己无法理解……



■野外生活一次一锅。

可别以为两人这样一小口一小口吃的就看起来食量很小，到了野外，点燃火堆拿出锅子放进材料，就可以看到他们一个人搞定一锅的壮观景象。如果这个时代有体重秤，那么结局后真正的百姬踩上去时那个数字一定很吓人，要知道阵九郎对于食物可都是来者不拒的。



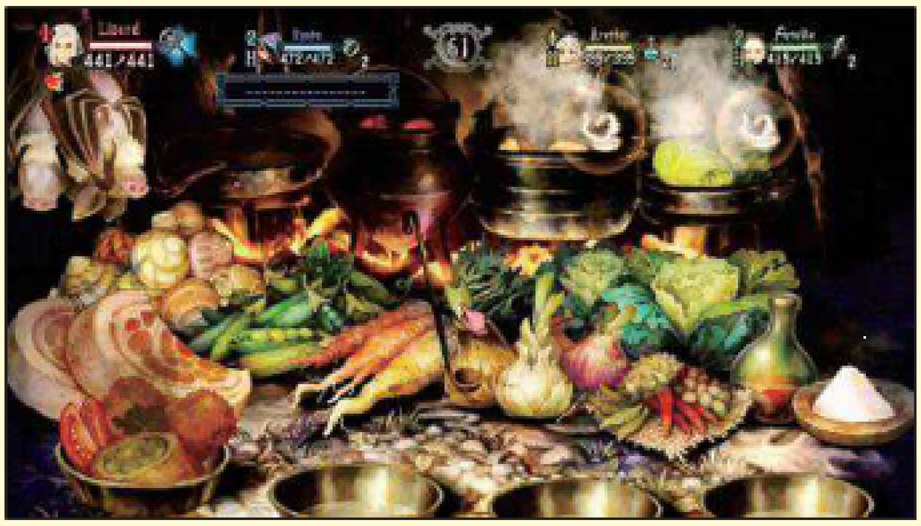
▲别被游戏的表象所蒙骗，女人的肠胃战斗力是惊人的。

勇者们的荒野求生记？

——出自《龙之皇冠》

众所周知，勇者是个辛苦的职业，除了需要拥有健壮的体魄、精湛的武艺、聪慧的头脑、天助的好运外，一个肯接受一切食物绝不挑食的胃口也是必备的职业素养。因为身处荒郊野外多有不便，可不能像住在城内那般养尊处优，牢牢抓住每一个猎物可以食用的部分，将其化为战斗的能量，如贝爷一般成为站在食物链顶端的男人，才是勇者的生存之道。《龙之皇冠》中的料理设定就是将"荒野求生"这一原则发挥到了极致，食材极尽所能千奇百怪，什么猪肉、蘑菇、圆白菜这种俗物就不提了，蜗牛、蜥蜴、蝎子也不过是小CASE，奇美拉的大脑啦，凝视者的眼珠啦，乃至恶魔的心脏才是真正的高级食材呀！什么？你问这玩意怎么吃？太简单了，支上一口



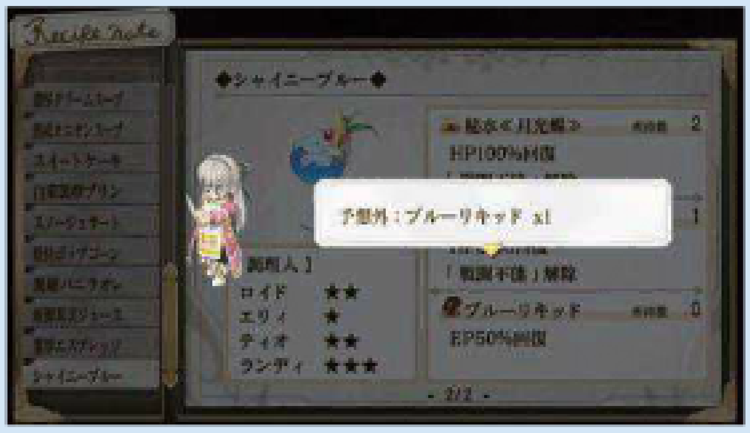


▲多人模式里简直就是你争我抢的大混战。

大锅，把食材丢进去，再加入盐、蒸馏酒或是香辛料调调味，看到有热气升起时就搅拌几下，之后就可以盛盘食用了。本着“最美味的料理就是做出食材原本的味道”的原则，烹饪过程毫不花哨累赘，调味料也是少之又少，但做出来的成品却看着无比刺激食欲，叫人忍不住口水直流，吃下去更是神清气爽宛若新生！当然，这也是多亏了勇者能随身携带锅子和打火石的缘故，否则真沦落到贝爷那般生吃的境地，恐怕再珍贵的稀有食材也难以下咽了吧？

[文：八重樱]

随时随地拿出锅碗瓢盆 ——出自《轨迹》系列”



如果说《胧村正》的野外料理都是在脚边拿根竹竿树枝擦干净之后串上肉烤一烤的就地取材，那么“《轨迹》系列”的就是锅碗瓢盆全部上阵的专业厨师队。《胧村正》里鬼助和百姬要带的就只有一堆原材料和一个大锅子，而游击士协会的人以及克洛斯贝尔的警察们出门在外可是把厨具都全带上了。

RPG 游戏的料理都是在野外获得素材来现做现吃，初代作发售至今快有十年历史的“《轨迹》系列”也不会跳出这个怪圈。在《英雄传说 空之轨迹》里使用料理系统的话屏幕左下角就会出现一个很可爱的艾斯蒂尔在做料理的动画，作为适应野外生活的游击士，身上带着一两个厨具还可以理解。结果到了《英雄传说 零之轨迹》就看到左下角的小动画里每人手中都拿着一个不一样的厨具在折腾，想象一下最终迷宫时六个人拿着锅碗瓢盆在那里煮饭的情形……最终 BOSS 表示自己晚饭都还没吃呢。

到了《英雄传说 碧之轨迹》里就更加变本加厉了，从原本的四人小队变成了八人，人手一个厨具的样子看起来简直就像是克洛斯贝尔某个小餐馆的厨房，日后下岗了说不定还能在克洛斯贝尔市警察局食堂找到一份兼职。在这点上虽然很想吐槽同为在野外做饭的 RPG“《传说》系列”，不过由于该系列最新作已经变成了买盒饭形式的料理系统之后眼下能被这个槽点击中的似乎也就只有“《轨迹》系列”了。发售在即的《英雄传说 闪之轨迹》主角队可是有 9 人之多，看着一群学生抱着锅碗瓢盆游走于学校内，也不知道该班级的班主任会有什么感想。

咱们边打边吃 ——出自《战国 BASARA3》、《战国 BASARA3 宴》



在野外吃饭的游戏我们见过不少，不过吃饭和战斗同时进行的游戏倒是不多，连吃东西都能进行攻击的游戏那就更罕见了。小早川秀秋的大火锅是让所有玩过《战国 BASARA3》的玩家们都印象深刻的舞台，在动画剧场版还不忘在关原刷一下存在感。

小早川吃着吃着，觉得老是蹲在家里吃没有新意的火锅也吃烦了，决定出去找一找新食材顺便闯一闯，于是他就拿起自己专用的小锅子，拖家带口地拉着自家军队与明……与天海大人一起在日本东奔西跑。小早川秀秋的锅不是传说中的大杀伤力武器平底锅，而是可以用来煮火锅顺便还能用来施展叫人起床奥义“死者的觉醒”的中华大锅。在战场上用锅子四处砸一下杂兵，清理出一片空地之后小早川就拿出他准备好的食材开始给自己补充一下体力了，偶尔还能从锅子里捞出一只大龙虾之类的。吃饱喝足之后就继续去清理杂兵找食材，有时候食材带得多了说不定还会直接从锅子里拿食材来砸人。跑遍了全国顺便还去奥州把龙之右眼以前用过的大葱武器拿过来当火锅料，金吾表示咱们边吃边打就当做偶尔的锻炼身体也挺不错，这样还能吃得更多一些。



作为边打边吃的前辈，前田利家和阿松根本就是在玩“来张开嘴～”“啊～嗯”的秀恩爱。手取川之战里为了把粮仓全部打落不知和他们两个绕了多少圈子，玩家们为了特殊奖励而在没有打落粮仓的情况下去与他们对战时，只看到阿松在源源不断地把爱心饭团抛给前田利家，两人简直就是一个大闪光弹，而且是在光棍节里会被玩家们烧死的那种。



结语

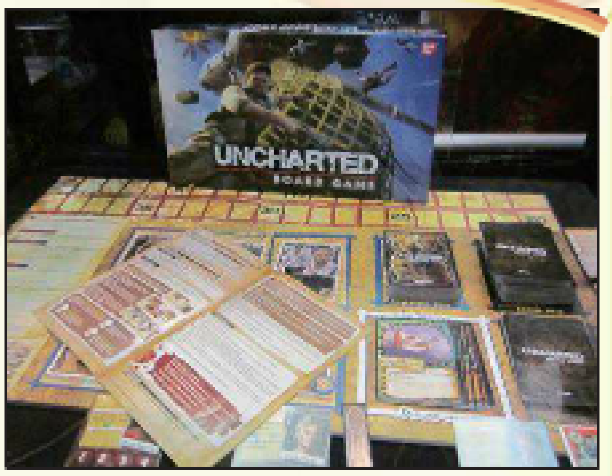
如果各位读者看到标题以为本文是什么夏季美食专题的话，那么看到这里时各位想必一定会受到肠胃和精神的双重攻击。黑暗料理这种东西其实出现在我们身边的机率并不大，只要有点生活常识就不会制作出这种骇人听闻匪夷所思的东西出来，但是，如果你的朋友很不幸地是料理技能值负数的黑暗料理界人士，那么，就请默默收下来自小编们的蜡烛吧。

《最后生还者》彩蛋大揭秘

《最后生还者》发售有一段时间了，恐怕不少人都白金了吧？不过游戏中隐藏着不少从未被发现过的秘密不知各位是否在游戏中发现过，顽皮狗为细心的玩家以及系列FANS准备了多个有趣的彩蛋，有些很明显，有些则比较隐晦。下面笔者就将这些隐藏在游戏中的彩蛋——呈现给大家，相信其中几个内容会让玩家大吃一惊。

在与SAM兄弟来到玩具屋后，SAM训斥弟弟想拿玩具的情节过后，这个玩具屋其实有很多彩蛋，柜台上书台上有很多游戏，其中包括自家的《杰克与达斯特》以及《未知海域》。不过这个如果是游戏盒子的话会不会太大了？其实这个不是游戏，而是真正的相关卡牌桌游，由Bandai发行，玩家需要扮演宝藏猎人与其他玩家争夺分数。







在章节Bill's Town中，进入唱片店便可找到一张唱片，这张唱片的名字为《The Shambalas》，玩过《未知海域2》的玩家不知还记不记的里面有一座失落城市名字叫Shambhalas，虽然少了一个h，但应该就是取自其名。

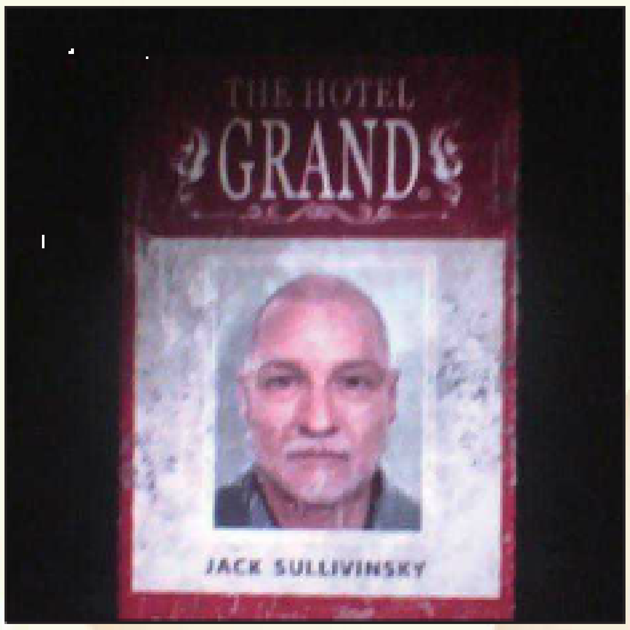
章节Pittsburgh中玩家会看到一个爱尔兰酒吧，仔细观察这里，你会发现这个场景是不是在哪里见过？这个场景和《未知海域3》开场在酒吧打斗的场景几乎一模一样，无论细节还是布局都极其相似，相信是制作组有意为之。不过到了本作中，当年还比较“兴旺”的酒吧，如今已经是一副末日相了。这个酒吧名字叫O'Sullivans，可能是取自“《未知海域》系列”著名角色苏利文（victor sullivan）。



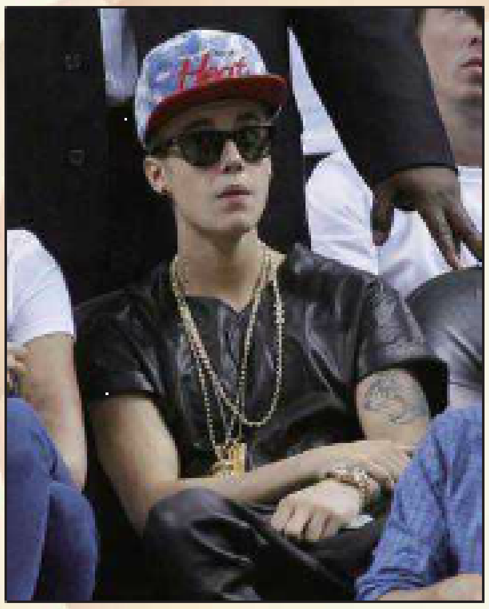








在落入地下室那个地方，玩家需要找到一张钥匙卡，仔细观察会发现这个之前的持卡人名叫Jack Sullivinsky，Jack应该是取自Jak，而Sullivinsky很明显就是《未知海域》的苏利文了。仔细看你还会发现他穿着《未知海域》中苏利文的外套。



在游戏中可以看到不少散落在地上的报纸，其中一个上面写着“顽皮狗游戏《未知海域 醉汉电影》正在开发当中”。并且还说著名影星Justin Bieber将会出演德雷克，喷了！



Pittsburgh 章节中，玩家可以在一个公寓的婴儿房中找到杰克和达斯特的玩偶，它们被放在 Hallo kitty 的盒子上。旁边床上则可以找到德雷克的布偶。



在游戏第六章郊区的一个场景中，玩家会注意到墙上写着“别打开，里面有感染者”（Don't open, infected inside），这句话恶搞了美剧行尸走肉第一季瑞克从医院逃出时看到的那句“别打开，里面有丧尸（Don't open, dead inside）。”



在游戏的街机厅里可以看到这台街机，这摆明了是向《合金装备》示爱啊。街机厅的名字叫 Raja’s Arcade，这个名字取自《未知海域 1》中的 Eddy Raja 和 Rika Raja。

在大学场景宿舍与开花怪战斗完后，在那个有桌上足球和游泳池的房间，书架上可以找到一台 PS3。在控制艾莉从大卫那里逃跑后，在商店货架上也可以到。还有一个 PS3 在游戏一开始玩家控制 Sarah，在家中的电视下面可以找到。



其实早在 2011 年的《未知海域 3》的一份报纸上就有关于《最后生还者》的彩蛋，报纸上面提到了真菌病毒爆发的事情。



此外游戏有一个场景与行尸走肉游戏版第一章的非常相似，无论是屋内还是屋外的格局都很像，如果你觉得这只是因为美国有许多房屋格局都是这样的话，那房间里有小孩子住的暗示算比较明显了吧？当然，因为行尸走肉不是自家游戏，这是个十分“擦边”的擦边球。

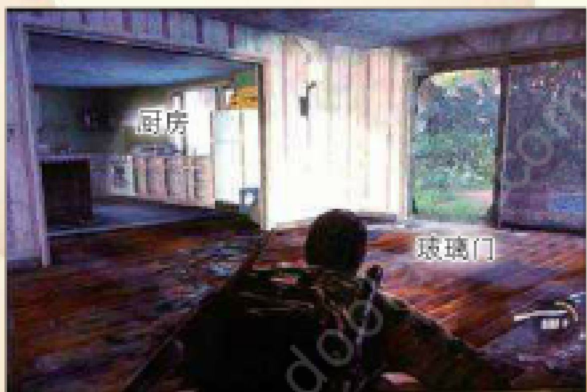












游戏文化
游戏心情

读编往来

读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★暑期结束了，不知各位这个夏天过得如何呢？编辑部所在的城市雨水不断，使得整个暑期一点儿夏天的感觉都没有，也不知道这算好事还是坏事。不管怎样，暑期的结束也意味着这段相对清闲的时期即将结束，学生读者们要上学了，杂志也会进入繁忙的季节。接下来很快就是东京游戏展，一年一度的TGS特刊必不可少，让我们9月见！

★本期的中文化游戏特辑不知大家看得满意不？真是不算不知道，一算吓一跳，如今中文版游戏竟然这么多了，而且顶级大作基本不缺。扳着指头一数，也只有《COD》一家缺席了。能有今天这样的成果，离不开几代玩家在正版方面的投入。过去游戏厂商就算能进入中国，最后的下场也多半是黯然离开，但如今国内玩家的正版意识已经大为改观，让我们期待游戏机解禁的那一天早日到来！

★ 328期UCG不附赠光盘，加大赠品投入的尝试在读者中引发了热烈的讨论，我们也得到了很多有益的反馈。从这期开始，我们不仅会恢复光盘的标配，同时还会继续将精彩的游戏视频节目发布到土豆网平台，相信这样不仅可以照顾到上网不便的玩家，视频的时效性也可以大大提高。从此，即便您不是UCG的读者，也不妨碍您成为“游戏光环”的观众！

EMAIL 玛塔塔：《龙之皇冠》完成任务后能获得精美的插画，这让我这个自幼就喜欢画画的玩家喜不胜收。但随着插画越收越多，我发现图不对文的情况还挺多见的，比如“ハーピーの雏の捕获”这个任务，描述中把哈耳庇厄的幼鸟刻画得无比凶残，可插画中却是楚楚可怜的幼女模样，一想到在完成这个任务时我破坏掉了她们的家园，浓浓的罪恶感便涌上了心头。还有“魔女リマ・レイの复活”这个任务，又是魔法阵又是邪神像的，我还以为给的插画得是个多么性感妖艳的邪恶女巫，谁想到居然会是个坐在一堆地精中的LOLI，坑爹啊！听说香草社社长前不久接受采访时提到，之前制作游戏时女主都是贫乳的制作方针有误，今后会以巨乳为目标，我整个人都不太好了，神ゟ谷ゟ盛ゟ治先生请您拣拣节操好吗？

这叫反差萌啊懂不懂！在可爱的外表下隐藏着凶残的本质，反倒是更能勾起人们的征服欲望。

那么稀饭君最喜欢哪幅珍宝画呢？

这个……我一向都是抱着从艺术角度欣赏的态度，所有的珍宝画我都觉得很棒的！

我分明看到你把灯神吉尼那张图做了PSV壁纸。

后宫果然是稀饭君的浪漫啊……



Email 通城老愚：看到 UCG 325 期小编寄语的题头图之后，我有个问题一直想问：纱迦玩的那个雅达利 2600，手柄的正确握法应该是什么？因为自己没玩过，所以一直无法判断。我和我的小伙伴是怎么说的都有，想听听真正玩过的人的说法。

雅达利 2600 的正确握法是：左手按键，右手握摇杆。用手柄进行游戏时，橙色按键应位于左上方，具体如图。这个设计和后世游戏机的左手方向、右手按键的思路完全相反，如果它能一直成功下去的话，今天我们的游戏史就要改写了。这机器还有个很强的地方，那就是合卡是通过拔动开关来实现的，而不是像后来的游戏机那样有一个选择菜单。

Email 单机游戏之魂：虽然这个梗有点老，但是我在看其他的攻略解说时偶然看到：《THE LAST OF US》不仅可以翻译成《末日余生》、《最后生还者》、《美国末日》，还可以翻译成《进击的脚气》，因为病毒是由孢子散播，引起脚气的真菌也由孢子传播，而且游戏里经常会有好大一片烟……

不得不佩服这位读者的想象力，按照这么说的话，其实这款游戏也可以叫做《进击的烟民》，你看敌人都是因为吸烟过多把头炸成那样的……

这不是在吸烟，这是在玩煤气吧！

译名真的很重要，有时候上台湾网站看资讯的时候，一些奇奇怪怪的译名总是让我觉得好囧。不过说回这个游戏，我还是比较喜欢《末日余生》这个译名，《美国末日》太囧了。

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

某天在微博上看到江苏某个农户的大棚被拆了，里面上百万只小强全部跑光的新闻。然后我把这当做日常八卦新闻那样转发到编辑部的群里面，九老师好奇问了句养小强是干嘛用的？此时时雨居然冒出了一句是用来吃的！这句话简直包含了的天大信息量！比如饭老板的厨房多次用各种不同蟑螂药都没效果，前几天还吐槽时雨为啥煮完饭不把厨具洗干净什么的，又比如为什么时雨最近中午总是脱离大队去饭老板宿舍做饭等等，还有最近时雨下午没一起吃饭厨房的小强就多了几个村子来……看来，谜题终于解开了！啊咧？什么飞过来了？呼啦圈？啊啊！

328 期尝试的“光盘网络化”可谓是在读者中“一石激起千层浪”，大家纷纷写信来发表自己对“光盘网络化”的看法，列举了众多支持 or 反对的理由，全都在情在理。请大家放心，你们的建议与意见都有很好地传达到编辑部，“光盘网络化”只是 UCG 与网络接轨的一次大胆试验，今后杂志仍会回复正常的光盘配置。当然，我们也会继续寻找与网络接轨的更多方式，争取能让更多的读者们满意。下面就甄选几封支持派与反对派双方的来信与大家一同分享。

反对派

Email 张泽：关于光盘网络化的问题，说实话我不太喜欢这种方式，其中很主要的原因是网速问题。大部分人家里还是学校的网速都不高，因此导致我们看视频不流畅，要么就是降低清晰度，这对我来说非常的不爽，看视频断断续续，真是扫了自己的兴致。并且我很喜欢光盘每期特殊做的那个菜单页面，一下就能看到重点都有哪些，看上去更霸气。还有一个原因就是视频网站 40 秒的广告真是让人头疼。因此，如果要发布视频版的话，希望能发布在自己的网站上，没有广告，在线视频的同时允许下载视频，这样两方面就兼顾了，也可以和视频公司合作，推出无广告的 UCG 视频，这样能让大家的观看视频流畅度更好。

Email 卓煜琦：关于这期光盘变网络版，我个人认为还是光盘更好，因为光盘更有收藏价值，这么多年买 UCG 下来，光盘也是收藏的一部分，而且在某些没有网络的情况下，光盘也可以很好的起到丰富玩家见闻的作用，比如很多时候碰不了电脑的学生党们。所以我觉得还是光盘更有价值。

Email 胡伟：个人一直认为 UCG 的一大卖点就在于赠送的光盘上，着重体现在其收藏价值上。像我这种认为实体的东西能带来安全感的人应该不在少数。网络发达的今天，能坚持买 UCG 杂志实际也是冲着其实体性去的，不管多少年还能翻出来看，但在网上游戏数据不一定能保存那么久，甚至一个小小的操作就能毁了全部存储的电子数据。再说关于网络的问题，由于铁通运营商的问题，看土豆优酷的有些视频都会出现视频某一段会重复循环播放的 BUG，导致视频不能看完（本期就有一段视频就是这样，这个问题铁通不解决没办法）。因此我还是认为对我来说更愿意买带实体光盘的 UCG。

支持派

Email 赵航：对于光盘采用网络视频的形式其实是好的，只要保证同样是 720P 的就没问题。但问题在于很多人买这个杂志有一部分的原因是因为有这个光盘，换句话说，光盘是这份杂志价值的一部分，但现在只要到土豆就能看到，也就是说不买杂志也能看到。这就丧失了光盘对于杂志所产生的价值。这对杂志来说是不利的，但也不建议使用视频上密码的做法，因为这种做法对于这个互联网时代，无疑是多此一举。很快就会有求密码之类的行为。所以我建议，使视频的内容跟杂志有更多的互动，比如说介绍一些有意思的周边，可以在杂志中标明，视频中会有详细的展示。或者一些攻略，有些地方文字表达并不生动，也可以采用视频的方式。诸如此类的作法，让视频仍然是杂志的一部分，这就保留了杂志本身的价值。

Email 张金强：非常支持取消光盘，光盘载体在这个时代已变得非常鸡肋，我收集的一大堆光盘完全无法处置，想找某个资料，光翻就得半天，宽带的普及已经宣告的光盘的死亡（当然是相对较发达地区），数据转移另有大容量硬盘可以解决，并可重复使用，更要命的是光盘传输速度多年来没有质的飞跃，真不知道将来 PS4/X1 的光驱还是如此吗？扯远了，所以取消光盘看来势在必行。

Email 朱嘉亮：取消光盘这个举措比较满意。因为现在好多笔记本电脑，包括我自己的，都把光驱拆了装硬盘，或者压根出厂就没有光驱，所以看碟实在有点费劲。放到网上的话看起来比较方便（不用满世界找光驱了 TAT），而且很多影像可以在书上市之前就先传到网上。而且传到土豆网上以后各个栏目分开更加便于找到自己喜欢的栏目。更重要的是，容量不限了，小编们你们敢传多少我敢看多少哈哈哈哈。

UCG诚招视频相关人才

想加入UCG的同学们，机会又来啦！这回我们需要的是视频制作的相关人才，只要你符合以下三条之一便可投送简历至 hr@ucg.cn

1. 策划达人。熟悉游戏视频制作流程，擅长视频内容的包装与策划。

2. 剪辑达人。可熟练操作视频编辑软件，有游戏视频剪辑经验者优先。

3. 听译达人。英语听力过硬，英译汉表达流畅，比较熟悉游戏术语。



友情提示：工作地点为深圳二编室，与UCG众小编共处一室，请在简历中标注最早能够到岗的时间。另外，除了漂亮的简历，如果能附上自己的作品，可是会加分不少的哟！期待各位的简历轰炸！



2012~2013年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面，除了UCG编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。



奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到8月份，奖品设置如下：

优胜奖（1名）：Rainbow 3数位板（价值799元）

参与奖（8名）：精美ACG周边书籍（价值30元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

Email 进击的花泽香菜：拿到了328的扇子，好评！尤其是扇子的开口位置，简直是喜闻乐见啊。而且一旦父母走过来还可以马山转到另一面，如此为绅士着想真是太贴心了。设计这个扇子的一定是女性大百科的稀饭绅士吧？

我除了看过图之外和这扇子真的一点关系都没有……

说句公道话，这扇子真的和饭老板没关系，但我们也因此得知了一个秘密，为什么饭老板老是声称矮人是自己本命，看这扇子的图就懂了！

卧槽，八老师，莫非这情节也会出现在游戏中，所以稀饭才……

很不幸，是没有滴。但如果那天香草社脑洞一开做了个《凯基琳之皇冠》，说不定就有了。

有空开脑洞还不如先把“农村证”的DLC给做了吧！

Email 亚那拉一卡：自从第一眼看到小编们的8位像素风画像后我就总有种自己被鄙视了的感觉，为了证明这绝非是我的错觉，我又仔细地看了很久，终于发现症结所在：好几位小编们的表情都是“=___,=”，你们到底想要表达什么啊！

我们真的不是故意的orz。毕竟像素画要表现丰富的表情是件很困难的事，稍不留神就会变得比较微妙，还望读者们能多多体谅。

Email B上校：328期的黄金眼是怎么回事？八重樱不是应该是LOLI身材吗？怎么就变巨乳御姐啦？是不是吃错药了啊？

终于有读者也吐槽了！我是无辜的，始作俑者是狼来了！

我只想着魔女人气比较高，所以就让你COS一下，至于身材方面就完全忽视了……

大家可以认为八重樱具有《天上天下》里枣真夜那样可御可萝的属性，一旦接受了这样的设定一切就合情合理了。

完全不科学的好吗！

Email 硼砂炒豆：那天看到一款手办，我挺喜欢的，但貌似价格也不便宜，请小编们点评一下是否值得入手？



立即购买，不要犹豫！

稀饭同学请冷静，本手办目前已暂停预定，理由似乎是官方放错了图，所以想买的人也不用着急，再观望一段时间比较好。个人觉得要是魔女手中能拎一只青蛙就更好了！

编辑部游戏风向标



给我杀啊！！！！！

——为达成“突袭”风格成就的时雨把《分裂细胞 黑名单》当做《COD》一样玩。

这游戏绝对会把人掰弯的，趁早卖盘保平安。

——发现《产子救世录2》中男男之间也可以生孩子的宇宙人表示，坚决不再深究这游戏并把特决丢给了新编辑Night……

调成巨乳才是这游戏的精华，懂不懂！

——面对众人吐槽他在《黑道圣徒Ⅳ》中创造的角色严重身体比例失衡，稀饭如此振振有词地反驳道。

熊孩子

Email quick ito：我发现每隔一段时间关于熊孩子的话题就会被翻出来讨论一番，其实回想一下我小时候也挺熊的，比如为了打游戏和小朋友大打出手、看到亲戚家有想玩的游戏就哭闹着要买之类的，估计在旁人看来也是够头疼的吧。想必小编们小时候也干过不少熊事吧？说出来让我们也乐一乐吧！

当八老师要我自爆时，其实我是拒绝的。因为时雨从小就是一个人见人爱的孩子，除了将扑克一张张塞进去电视机里，让电视坏掉然后嫁祸给邻居家的小孩、踮起脚尖偷吃东西（生活常态）被爷爷抓住以及和小伙伴打架，一旦打不过就以优等生的身份跑到老师那告状之外，我确实想不出我干过啥。啊，还有一件小事，就是和表哥打格斗游戏，打赢了就笑打输了就关机，惹得他发誓不再和我一起打游戏，不过这件事也只能突显我的好胜心，这绝对不是熊孩子行为嘛。我相信读到这的读者一定能理解我的！

小时候无聊和几个小伙伴一起烧废电池。就是找了很多纸，把废电池架上去，然后点燃纸，然后看看能否被烧化。没想到烧着烧着电池居然爆炸了，当然威力很小，只是把纸灰炸到了靠得最近的一个人的身上。当时是夏天，小孩子都光着上身，满身纸灰看起来比较吓人。这时旁边走过一位眼神不好的老大爷，看到这情景惊奇地说："这孩子怎么这么小就有一身胸毛？"

"这棵仙人掌蕴含着深深的恶意，它绝对是在瞪着我！"当我7岁那年在别人家第一次看到能够长得比人还高，并且伸展出多个分支块的沙漠仙人掌的时候，就得出了如此结论。于是我拿起不远处的晾衣杆，一个个打掉仙人掌上的分支块，直到这货看起来不那么像是一个张牙舞爪的怪物后才罢手。这事直到我成年前还不时被老爸老妈拿出来翻旧账笑我不说，那家人还派出养来看门的黄色萌萌小土狗守了我一下午，每当我想要挪步的时候它就作势要咬我的腿，把当年的我吓尿了（幸好没真尿），所以以后我就成了一个乖孩子（误），懂得干坏事要先计划，而且要用阴招，不能被人察觉是你干的，还要让对方死都不知道怎么死，从这个角度看来，这颗仙人掌实在令我的人生获益良多，而且据我所知，它不但还活着，现在的样子比我当年看到时候还要张牙舞爪十倍。

最近有关某熊孩子肢解大量手办的事件在网上受到了不少人的关注，不管是真实事件也好，自我炒作也罢，现如今类似的网络传闻其实看看也就罢了，在不明真相的情况下没必要投入太多的个人情感。不过仔细回想起来，自己小时候其实也当过类似的熊孩子，毕竟小孩子在看到哥哥姐姐家的新奇玩具时总是会蠢蠢欲动。记得以前到表哥家做客的时候，看到他组装的高达模型就非常兴奋，表哥也很慷慨地让我随意把玩。当然我对别人家的东西还是十分爱惜的，不会做出类似肢解啊、破坏啊这样丧心病狂的事情。但事与愿违，年少无知不知手下轻重的我还是不小心把某个高达头部的V型天线给弄断了，那个时候怕表哥生气，于是赶紧把高达放回盒子里，假装没有这件事情发生过。虽然最后这事波澜不惊地就过去了，但我想表哥后来一定也发现了模型的损坏，只是他丝毫都没有责怪过我，现在想起这件事来多少还是有些愧疚感啊。

我一直认为自己小时候父母管得很严所以没干过什么熊事，但仔细回忆了一下还真干过那么几件，当然没恐怖到像网上所描述的那般肆无忌惮，最多也就是抢手柄时不慎摔了机器这种（似乎已经很严重了？）。虽然对方家长很大度地原谅了我，但后来被父母知道后仍免不了一顿胖揍。但比起这些，对我伤害更大的一件熊事是，小学时我和一个同学在小公园里摘花蜜吃被管理员抓到，我俩约定好不能把这件事说出去，但没过两天老师就知道了，于是在老师看来她是知错能改的好孩子，我是不诚实的坏学生，至今我都不明白，这件事中到底谁才是真·熊孩子？

Email bibii：经常看到稀饭啊、宇宙人他们说做饭，我突然很好奇，谁的厨艺最好啊？

当然是我了，没看到大家吃完我做的饭餐各个泪流满面高呼神明和老妈，绝对是感动得五脏六腑拧成一团啊。

你这是在自我吐槽还是自我夸奖啊，我看不懂啊！总体而言，饭老板喜欢做一些糊状或类似的物体，味道不是很稳定，有的时候很不错，例如奶油蘑菇汤和土豆咖喱，有时候简直就是黑暗料理，例如一团糊而且非常粘稠的"羹"！

口胡！每次做菜前都会大喊已经立黑暗料理Flag的人有资格说我么！

嘛，作为也是做饭大军的一员，我得承认起码饭老板厨艺还是胜过宇宙人的——因为后者太懒，经常不做饭，洗碗也洗不干净，差评！

经常老年痴呆症发作炒菜不放盐的渣渣也敢鄙视我！

你们说了半天，为啥没有提心の永恒童鞋的厨艺？

身为湖北人的心爷首本名菜是辣椒炒老干妈，你懂的。

---

weishanhu：玩微博已经有半年，无意中动起心思想找编编们的微博玩，结果这一找不打紧，真是吓我一跳。有几位编编的微博表现和我想象中真是大不一样，特别是纱迦的，名字本身就是个不知所谓的"三千院丽"，头像更是和游戏八竿子打不着的时崎狂三，真是搞得我三观尽毁呐！

微博和杂志表现不同其实也很正常啦，杂志要写给所有人看，自然是考虑多多。微博就是各人的一亩三分田，你想怎么耕耘都可以。LOVE SEE SEE，NO SEE ROLL。我的微博名用了快十多年了，同时也是我Xbox LIVE和PSN的ID，至于来历就不便透露了，但要强调的是和《旋风管家》没任何关系！至于说头像嘛，难得我家真田麻美当了这么多年声优，终于配了这么成功的一个角色，当然要捧一下场啦！原作《约会大作战》其实也是有推出过PS3版的，所以倒也不是完全和游戏不沾边哦。

Email 你是猴子请来的救兵吧：科隆游戏展上索尼又公布了几款独立制作组开发的游戏，我不知道该用什么表情来面对。当然，我觉得这些游戏肯定是好游戏没错，但内心中却又总在渴望着能公布一些超级大作而并非全是这种创意小作，可是看索尼的态度似乎是打算在PS4时代主推独立游戏。小编们是如何看待这些独立游戏的呢？

我个人是蛮喜欢这些独立作品的，有些游戏你别看虽然不是大作，但是在创意性和可玩性上可一点也不输给大作哟。不过与其说是主推，倒不如说是为了和Xbox One做竞争而已，大作一定是少不了的。

现在大作的开发成本不低，为了能让游戏多卖几份，降低销售风险，一般都会选择多平台进行发售。主机的差异在缩小，所以也只好拉拢一些开发组来制作成本比较低的独立游戏来形成竞争优势了，这个和大环境有关。不过玩完大作玩一下独立游戏来调剂一下，也是不错的选择。

Email spice：看了《环太平洋》，感觉这片子整个就是一好莱坞导演写给日本动漫的情书啊，满满的既视感。改编成游戏的话应该也挺不错的，比如能够自己设计机甲去打小怪兽神马的，听起来也挺好玩的？

其实游戏倒是有了，请大家看上期杂志的黄金眼测评，对电影粉丝来说玩着还行，不过本狼玩惯了日式快节奏的格斗游戏，表示实在不怎么感冒。

如果各位玩家没法玩XBLA和PSN上的下载游戏版，也可以试试移动平台上的版本，按照试过的朋友评价，基本上就是一个怪兽与机甲版的无尽之剑，就手游来说素质也算凑合吧。

本片人气目前超高，加上在亚洲地区也很受欢迎，倒也不排除日后会推出更多游戏，反正发行方是华纳，自家就有游戏工作室，而且《环太平洋》的背景很充实，编个新故事没有太大难度，各位玩家倒是可以期待一下。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！





5B·6A互动信箱礼品名单

《PS全明星大乱斗》杯垫套装
edwardlikegame

多罗&库罗环保麻布袋
bleach

《小小大星球》2013年年历
大庆　周喆

《真·三国无双NEXT》主题万能旅行插座
黄石　郭指挥　武汉　刘永庆

《街霸对铁拳》便携U盘
兴化　黄鹤建

PS主题手机支架
上海　王晨

多罗&库罗屏幕擦
锦州　玄明达　杭州　武子玄
上海　吴剑峰　三点一八

另外请edwardlikegame、bleach、三点一八3位读者速与编辑部联系，以发放奖品。发信时请用当初参加有奖调查时的电子邮箱，以防有人冒领。

本期问题

一. 你对本期杂志的观感如何，请说出你满意和不满意的地方。

二. 如今SONY通过PS+每个月赠送若干游戏，微软每月也会赠送两款游戏给Xbox LIVE金会员。这些赠送的游戏中不乏素质出众的精品大作，你觉得杂志是否应该针对这些游戏制作攻略呢？请选择答案，并说明理由。

A. 完全不用。
B. 简明攻略即可。
C. 应该大做。
D. 视游戏而定。

三. 请写出你对《杀手已死》的一句话感想。

（本期互动信箱抽奖活动截止2013年9月10日，平信快递以发件日为准）

本期为读者们带来的奖品是由索尼和UCG联合送出的《杀手已死》中文版下载码2组（特等奖）及15套豪华《杀手已死》杯垫礼品（幸运奖），如此丰厚的奖品，各位少年怎能不来一发？

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第50辑、第51辑，定价18元。《游小说》第7、10、13、19～23辑，定价9.8元；第26、27、29、30、33、36辑，定价12元。《XBOX360专辑》第14辑、第15辑、第18辑、第19辑，定价32元，第21辑、第22辑，定价35元。《PS3专辑》第11辑，定价32元；第21辑、第22辑、第23辑，定价35元。《游戏光环HD》第2辑，定价24元，第3辑、第5辑，定价19.8元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第2辑，定价32元；第3辑，定价28元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第205、210、215、271、273～275、287、288、293～296、302期，定价12元/期。总第220、225、226、232、247、257、265期，定价9.8元/期。总第229期，定价15元。总第137·138、207、267·268期，定价19.6元/期。总第277、301、303、311期，定价18元/期。

总第313、329期，定价14元/期。总第327暑期特刊，定价19.8元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元。203～208辑，定价18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价16元。第62～64辑，定价18元。《3DS专辑》：Vol.3，定价32.00元。《3DS专辑》：Vol.4；Vol.5，定价35.00元。《PSV专辑》：Vol.5；Vol.6，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：Vol.3，定价25元；Vol.6；定价28元；Vol.14定价32元。《NDS专辑》：Vol.2，定价25元。《NDS宝典》：定价28.00元。《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价12.00元；Vol.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010
电话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价42元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价45元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价42元；《塞班智能手机宝典》第2辑，定价28元；《梦幻之星 携带版2 艺术珍藏》，定价38元；《怪物猎人同人画集》，定价38元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价25元；《怪物猎人3 官方小说 闪光的猎人》第2辑，定价9.8元/辑《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3～5，定价9.8元/辑；《爱图e族》第11、28期，定价19.8元/期；第30、31、41期，定价22元/期；《模魂志》第63、67期，定价18元/期；第77、79、81、82、83期，定价22元/期。





“天下聚会”昆明站报道

2013 年 7 月 20 日 –7 月 21 日，万众瞩目的天下聚会昆明站首届聚会终于在昆明南亚风情第一城电玩巴士正式举办。这次聚会为期两天，这是属于昆明的聚会！由于从零开始，我们负责人可谓是尽心尽力，从聚会策划商议到聚会地点考察再到聚会招募报名，我们都一点一滴脚踏实地地在做。我们的聚会内容、规模也是听取玩家的建议并商议而定，活动内容真是丰富多彩，也让玩家们体会到了天下聚会的乐趣，收获了前所未有的感动。活动具体内容有拍全家福、cosplay、宅舞、唱歌等表演，有奖问答、十余个游戏的有奖比赛、联机交友、热血最强、本时代主机试玩等。

唯一遗憾的是天公不作美，在聚会的前两天昆明下起了今年以来或者说是有史以来最大的暴雨，导致昆明的各个交通线路陆续瘫痪、路面积水，举步维艰。早晨因为场地无法使用，所以早到的玩家们都只有相聚在麦当劳，在麦当劳中机友们的欢声笑语也缓和了负责人沉重的心情，活动依然在大家的期待下循序渐进的进行着。最让我们感动的是这一群玩家，每个人都抱着：“就算到时候只有我一个人，我也要去”的信念。还有从西安来为了参加聚会而在昆明逗留半个月的战歌专门为聚会而从远在南宁乘飞机专门赶来的《最终幻想纷争 012》高手柯柯从安宁赶路来昆明的安宁 7 人组从白忙之中抽空赴聚会的聚会嘉宾琛美弟奇。最终我们就决定就算是大风大雨大浪大雪我们也要继续。风雨组挡不了我们的热情。

7 月 20 日上午 9 点，千早、约翰、雨娘等玩家已经冒雨很早就到了会场，还有午夜凝霜提前就从红河赶到昆明。不久后孤独等玩家也到了现场，我们负责人看着心里也着实的过意不去，因为陆续而来的玩家们衣角裤管都是湿漉漉的，好多玩家都是踏浪穿水而来。

由于天气的原因，活动遭到了影响，不得不推迟一个小时再举办，大家继续持着“就算大雨大风大浪大雪我们也要举办”的信念，于 11 点半开始了开场仪式，由于不想再耽误各位嘉宾、玩家、读者、coser们的时间，经过一番简短有力的发言后，大家便有序地组织了全家福拍照，接着就是表演以及有奖问答时间，再次也感谢各位 coser 的义务演出（为了让打斗场面更真实，有两位 coser 演出中受伤），本次活动的有奖问答也是本着天下玩友是一家、独乐乐不如众乐乐的宗旨进行，只要是关注过 UCG 或者游戏业界的玩家都能张口便答，没有一题是为难大家的。

本次聚会也邀请到了琛 美弟奇插画师作为我们的聚会嘉宾，但为了给琛大大更多的自由活动空间，我们也就取消了对琛大大到来的公布以及安排签名等内容。（不过部分负责人可是跟琛大大合影了，哈哈，三生有幸），上午的首发比赛游戏《怪物猎人 3G》由于猎人小艾的鼎力相助从而使得比赛有序进行，下午的比赛刚开始，现场报名的玩家也是热火朝天，各位机友们也都得到了非常不错的成绩，随后的《死或生 5》比赛更是火爆全场，有很多围观的绅士直接就在比赛开场选人的时候叮嘱比赛人员说：“不能选男的，选男角色扣分，选女角色加分……”。随着比赛的进行，试玩区陆续开放，无机酸、学生党、掌机党都有幸体验到了主机的乐趣。

18：30 当天活动结束，试玩区还聚集着非常多的机友舍不得离开，而离开的朋友也意犹未尽期待着第二天的聚会。

7 月 21 日，聚会的最后一天，晴空万里给人一个非常好的心情，机友们自然也是激动不已，定于 10 点开场的活动，早在 8 点就有机友到了现场，到场的玩家人数也比前一天要多出很多，负责人赶到聚会现场后依照之前的活动流程开始进行比赛和活动，由于玩家的热情高涨，各种比赛都在扩加人员，《实况足球 2013》、《纷争 012》比赛一直打到了下午 1 点左右还没有完，在负责人的建议下，机友们才陆续暂停了比赛或联机去吃午饭。

下午算是 21 日聚会的高潮，《光环 4 》4VS4 小组比赛开始，现场火热一片，围观人数里三层，外三层，整个走廊自然也水泄不通，而室内围观另一个小组比赛的机友也是一样，随着比赛状况的变化，时而连声赞叹，时而又指点不已，恨不得自己冲上去打下比赛的冠军，真是体现了“独乐乐不如众乐乐”这一宗旨。于此同时 coser 们也顶着大太阳来到了聚会现场，引来了很多人的拍照。还有更丧心病狂的机友直接抢掉了桐人跟亚丝娜的武器还要求合照（丧心病狂的人就是 A 君）。

下午的战况越发的激烈，不远万里从南宁坐飞机来昆明专门参加《纷争 012》的柯柯君以“一夫当关万夫莫开”的气势直接摘得了本次聚会《最终幻想纷争 012》比赛冠军。而安宁 7 人组也一举拿下了《光环 4》的冠军。我们的玩家叶公用自己的实力，以一敌百获得了《高达 EXVS》的冠军（真心是以一敌百），现场状况很激烈，围观的机友也声声道好。

随着比赛以及其他活动的一一结束，迎来我们最后的活动——签名留念、颁奖。但由于时间稍微晚了，部分住的远的机友已经离开了会场，为此签名版上也少了很多好机友的名字，再次为之惋惜。

为期两天的聚会终于接近尾声，虽然我们的策划略有瑕疵但是看到玩家们玩的开心，战的痛快就是我们最高兴的事情，在这次努力的中途也认识了许多好朋友，这才是玩家们真正的收获。

由于公交的班次问题，部分负责人提前离开现场，后来听说机友们一直打到了晚上 9 点半才依依不舍的离开了会场，再次非常感谢这群玩家的一路支持，在此也感谢本次聚会的负责人小艺、闲云、老郭以及帮助摄影的知音难寻，由于电玩巴士的设备不够，我们还要感谢提供设备的七刃、夏日的茶、A 君、叶公等，感谢你们的全力相助。

值得一提的是，本次聚会没有发生任何机友间的争执，每个比赛都是友谊第一，无论输赢，大家都相互握手，场面十分友好和谐（实则基情，哈哈），互相借用掌机或卡带也都诚信归还。

快乐的时光总是短暂的，尽管活动为期两天，但在机友们的欢笑中，本次聚会很快就结束了。机友们，游戏机实用技术 2013 天下聚会昆明站首届聚会圆满成功，感谢各位玩家读者的参与。来年我们会更加努力地让活动举办的更加有爱，让玩家们更加尽兴。

最后让我们再次喊出我们的聚会口号：“今天的机友，一辈子的朋友”！来年，昆明，不见不散。



小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



By:纱迦

吃蟹的季节到了！



※截稿之后马上《COD黑暗行动Ⅱ》新丧尸地图Origins就要推出了，四小强到底要如何解救萨曼莎呢？这种关键时刻纱迦居然跑去泰国旅游，这也“泰囧”了！

※《惊天魔盗团》比想像中好看，原本以为是超能力，其实逻辑还算严谨，结局比较令人意想不到，建议读者们可以等影片上映后去电影院支持一下。

※前段时间看了《天下足球》的迈克致文《追风少年》情释，感慨万千，勾起了不少儿时的回忆。这样的一个追风少年，英格兰的超级金童，在我们还来不及改口的时候，已经变成了老将。没有人能战胜时间，愿岁月如歌，往事随风。

※最近每到周一晚上我都喜欢打开CCTV5看王涛主持的《爆笑体育》，里面不少桥段都让人忍俊不禁，在这里给大家推荐一下。

本期个人签名

步XX家教机的广告能拍了别播吗？



●2013年8月19日，一个普通的星期一，我取得了自己的第300个白金！2009年3月20日，《街霸4》成为人生第一白；2011年5月28日，第100白的《凯瑟琳》足以让我终身难忘；2012年9月6日，第200白恰巧是我的第1万个奖杯……尽管如今奖杯环境不佳，修改、破解、买卖，总有些人有些事看着闹心，不过专注于游戏的奖杯迷们更应该有自己的信仰与底线。又是新的起点，我想我还不会停下脚步，自勉！

●请假回家见到了我朝思暮想的儿子，儿子的普通话有奇怪的口音，比如把“电脑”说成“电老”，“里面”说成“米面”，“手机”说成“数鸡”，最离谱的是“饮料”说成“饮尿”，我整整花了两天时间才一一纠正。

●四岁的胖子可以熟练地开关电脑玩些二了吧唧的网页游戏，手机游戏也点得欢，不由让我有些担忧。他还开口让我给他买个手机，我问他为什么要手机，他说我拿手机就一直学习一直学习一直学习不玩游戏。儿啊，你觉得老爸会信你吗？

●有人说在公开场合立旗声称自己要减肥什么的，多半坚持不下去，那我想减肥这事儿我就一直不说一直不说一直不说……

本期个人签名

须田刚一杀说要做一款我拿不到白金的游戏，我等着呢！



【生活】前段时间幼机不纯地去看港剧《好心作怪》，没想到竟然将30集全部看完了，虽然剧情还是和“做人呢，最重要的是开心，饿不饿啊？我煮碗面给你吃吧”脱不开干系，但是片子也算拍出了自己的东西，节奏把握得当，也几乎没有冷场，就是结局萬里各种死各种虐各种在一起的超展开让人觉得写剧本的肯定是个看韩剧长大的！最后三哥抱着濒死的老婆深情一吻的桥段都把我虐哭了好吗！

【生活】我也不想整天在小编寄语里头写Woody，但是忙碌的编辑生活除了工作、打游戏、锻炼身体外，我为数不多的生活点缀就是Woody了。制作本期杂志的时候请了两天假回老家办事，因为之前Woody有看将人老师家闹翻天的不良记录，于是也没好意思再麻烦人老师帮我照顾他，最后就寄养在宠物医院里两天。接回来后Woody先是四肢得了湿疹，估计是医院的笼子里太潮湿，然后隔天就得了领养两年以来第一次的感冒。只要是之前没有出现过的病状，我都非常紧张，赶紧带他去宠物医院做了犬瘟、血红细胞等检查，虽然花了不少冤枉钱，但得知这个狗儿子没有大碍的时候还是松了一口气。每次看到Woody生病的时候我都告诉自己要坚强地当个“好爸爸”。

本期个人签名

说爱我的人从来不买我的杂志。



做完这期杂志我就要离开编辑部，离开心爱的工作岗位……去度假啦！而且还将坐有生以来时间最长的一次飞机，希望一切顺利平安。等回来后我会拿些当地的土产在微博搞个小抽奖的，欢迎各位读者们转发哟\^o^/。

☆自从上期杂志我自打自配音了一段《龙之皇冠》战士单刷BOSS的影像后，有好几位读者向我吐槽说我的声音和前面配音的妹子相差甚大，仿佛一下子从一个朝气萌妹变成了三无少女一样。这个……爹生妈养我也很无辜呀！而且我已经很努力地让自己的声音不像抠脚大汉了（不对），无奈成品出来还是有点悲剧，还请大家当做是“反差萌”来接受吧orz。不过自己主持还是有一些优势的，比如能随时随地吐个槽神马的，总之就当作是一个全新的技能，我会努力尝试将技能点数点满的。

本期个人签名

也许，人们的坚持，往往不是因为相信未来，而是他们不想背叛过去。梦想如此，活着亦是如此。



★在时雨这位热耐性为0的家伙强烈要求和各种努力下，宿舍的冷气机终于修好了！不过换来的却是非常烦躁的噪音问题，（据修空调那人说因为换了压缩机，拆开过机器，所以噪音肯定会有的）刚修好的时候听了一下觉得音量还在可接受的范围内，但一到了夜深人静的时候，这个音量就仿佛翻倍再翻倍了，非常烦躁。虽说困得不行的时候还是能睡得着，但那通常是凌晨两点之后了，我想调整生物钟咋办！

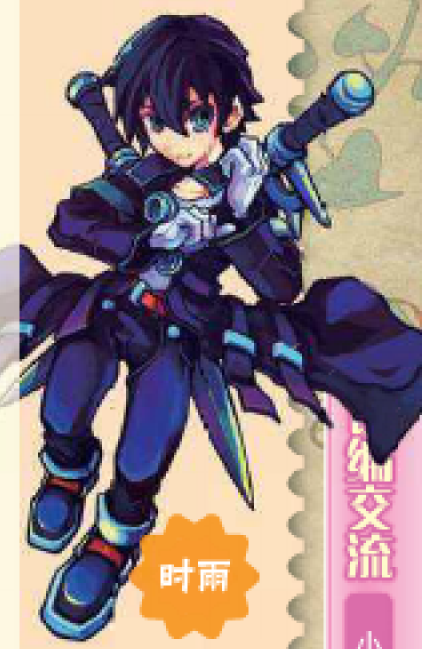
★截稿前夕去了一趟香港电脑节采访须田刚一，从平时他的照片以及制作出来的游戏中就能看出他是个比较搞怪的人，这点在见面之后深有体会。特别是我问他为什么作品中这么多杀手时，他开玩笑回答了一句“因为三个月前我也是干这行的。”让在场的小伙伴们都惊呆了。惟一比较遗憾的是没能把带过去的《糖锯甜心》让他签名。（P.S.果然在索尼的活动里当着一大堆索尼工作人员的面拿出一张X360的盘是大作死的节奏。）



宇宙人

本期个人签名

《DOD3》，我等着你半价再半价……



【分裂细胞】《分裂细胞 黑名单》真是一款非常棒的游戏！剧情环环相扣，系统又非常成熟，无论是喜欢哪种打法的玩家都能找到适合自己的游戏方式。对我而言，喜欢这游戏还有一点，就是游戏能让玩家非常“入戏”，各种要素都非常巧妙地融合在了游戏当中。例如选择关卡是利用输拉丁移动，雷达和声纳需要依靠系统的支援等，能让玩家非常投入地沉浸在游戏中。

【感谢】这次的攻略多亏有了稀饭和阳光成员Burt的鼎力帮助，尽管稀饭非常忙，但是他还是帮我理清了游戏的线索并且就一些专业的名词给我作出详细的解释。而Burt也对攻略的完成提供了不少帮助，借此要感谢一下两位。

【标签】最近网上出现了不少黑处女座的段子，在笑完后我不禁思考了一下星座这东西。我觉得吧，星座就是为了帮人贴上标签的工具之一。与人交往之所以是一件非常困难的事，就在于我们无法准确地去判断一个人到底是什么样的，这会让我们对于这份未知感到恐惧。这个时候，我们就会在脑海里为这个人贴下标签，按照我们自己的理解或者别人的意见，在脑里对这个人形成认识，尽管这个认识并不一定是真正的他。而星座的存在，也在强化标签，你是什么星座，那么你就是什么样的人了，我就不必费尽心思去看见真正的你。别人这么做无可厚非，但如果连自己都不确定自己是个什么样的人，非要为自己贴上标签，并在不知不觉按照星座所说去活着的话，那就有点悲哀了。

时雨

本期个人签名

本来无一物，何处惹尘埃。



★终于下定决心开始挑战《战争机器》初代最丧心病狂的成就——万人斩！这个成就需要8人配合刷上150小时，实际上考虑到各方面因素，所耗时间应该接近180小时甚至更多。犹记得2007年五一节通关《战争机器》疯狂难度的情景，当时是找了一个德国妹子合作，那时候我玩TPS还不太在行，妹子的技术远胜于我，特别是开车过夜行蝠的环节，完全是靠她才闯过去的。也正是从那时开始，我便真正体会到了联机的乐趣。

★在找人刷《战争机器》的过程中发现很多人都对这个游戏有很强的怨念，其中最强的一位直接辞了职在家里刷，每天从晚上6点刷到早上6点，实在令人佩服。还有一位年近四十的朋友也是夜夜通宵，我们都笑他是“老夫聊发少年狂”。其实这个万人斩成就也就50点，花这么多时间明显不值。但大家看重的并非成就本身，而是成就中蕴含的过往回忆。我想，这才是成就系统诞生的初衷吧？

★以前听人说过，家里的插座过一段时间就应该更换。我就是忘了这个忠告，结果导致家里的电脑主板被烧，修好之后拿回来一插，电源又报了废，这才惊觉问题所在。此外还有台美版X360也被折磨出各种问题。在这里也要向大家提个醒，如果你家里的插座有好几年没换了，千万不要将就着用，赶紧买新的吧！像纱迦这样坏点儿机器还算轻的，万一哪天不小心起了火，那才真要欲哭无泪了！

★看到小岛秀夫在推特上说，他50岁生日那天啥也没做，就是把《进击的巨人》的OP1、OP2来回循环听，不禁深深地为小岛君那颗御宅魂的心所感动。宅一辈子，也挺好的，不是吗？

纱迦

本期个人签名

抓紧TGS前的空闲时间出国放松一下！

【游】在等《黑道圣徒Ⅳ》的漫长过程中，断断续续地打完了《龙之皇冠》的依赖任务，总算是把珍宝画都收归囊中了，内容实在是精彩有趣，但相比起来依赖任务本身实在无趣得要紧，这种内容和游戏本体严格割裂的情况就不能想办法改改么？考虑到这作品十有八九没续作，只能盼那根本不见踪影的DLC能够有所改善了。

【剧】最近突然抽风想要看看日本电影，就选了《罗马浴场》来看，这开头倒也改编得有模有样，虽然硬要找一群外国人当大众脸又让几个日本演员当主演怪怪的，但起码对于原作漫画的剧情整合还是蛮有意思的。没想到剧情后半段编剧大神开始乱改起来，送穿越就算了，还搞起时空悖论，最后实在无法忍受，跳着看完了结局，然后决定还是乖乖看西片算了。

【书】幸运地在开始预售前就得到了阅读《战地3 特工追马》的机会，抽空速读了一遍，相当满足。这部作品的长处不是我们习惯的优美语言和细腻描写，反而是那些对战争场面入木三分的刻画，而且有的语言干脆利落，例如“然后他又看了一眼老战友，把一粒子弹送进了他的脑袋。”，毫不拖泥带水，用来描述一个军事题材的故事实在最适合不过了。

【画】在《守护神》这部漫画中才第一次接触到作者高桥努，虽然有点太理想化，但这的确是个好故事，以后有机会要找作者的其他作品来看看。



稀饭

本期个人签名

作为《最后生还者》的灵感来源，《辐城》还真是本有意思的书。

小编交流

小编寄语

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.08.29-2013.12.31
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

不知道近期的《分裂细胞 黑名单》、《魔装机神Ⅲ》和《黑道圣徒Ⅳ》是否让玩家们满意？不着急，接下来还有大波的游戏狂潮等着玩家们体验。《雷曼 传奇》拥有优秀的画面和手感，一些关卡的设计也独具匠心。《失落的星球 3》也是喜爱动作射击游戏不容错过的佳作，而《死或生 5 终极版》也值得玩家们去体验一番，值得一提的是本作还有基本免费版哦。《暗黑破坏神Ⅲ》为主机板做出了多项改进，堪称完美形态。说起最近发售日的变化，《龙背上的骑兵 3》宣布延期，可能会让喜爱的玩家们感到遗憾吧。

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 8 月					
29 日	学生会的一己之见 LV2	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川 Games	文字冒险	日版
2013 年 9 月					
5 日	歌之王子殿下 MUSIC2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26 日	明治东京恋伽	明治東京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
2013 年 10 月					
24 日	众神的恶作剧	神々の悪戯	Broccoli	文字冒险	日版
2013 年 11 月					
14 日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NGBI	动作	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
26 日	塞尔达传说 风之杖 高清版	ゼルダの伝説 風のタクト HD	Nintendo	动作冒险	日版
26 日	传奇米奇 2 双重力量	ディズニーエピックミッキー2：二つの力	Spike Chunsoft	动作冒险	日版
2013 年 10 月					
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
31 日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监视风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
2013 年 12 月					
11 日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンターフロンティアG ビギナーズパッケージ	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作	2013 年内	超级马里奥 3D 世界	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
14 日	怪物猎人 4	モンスターハンター4	Capcom	动作	日版
19 日	三国志	三国志	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	信长的野望	信长の野望	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	虫奉行	ムシブギョー	NBGI	动作角色扮演	日版
26 日	纸箱战机 战争	ダンボール戦機ウォーズ	Level-5	策略角色扮演	日版
26 日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ	角川 Games	动作	日版
2013 年 10 月					
3 日	SPEC －干－	SPEC －干－	NBGI	文字冒险	日版
12 日	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスターX・Y	Nintendo	角色扮演	日版
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
2013 年 11 月					
7 日	重装机兵 4 月光的歌姬	メタルマックス4 月光のディーヴァ	角川 Games	角色扮演	日版
7 日	救世之诗	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
21 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピースアンリミテッドワールド レッド	NBGI	动作冒险	日版
28 日	恶魔高校 DXD	ハイスクールD×D	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演	2013 年冬	大合奏！乐团兄弟 P	音乐
2013 年内	海王	动作冒险	2013 年内	进击的巨人	未定

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 8 月					
29 日	仙境传说　奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	角色扮演	日版
29 日	仙境传说　奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	角色扮演	中文版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
5 日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	日版
17 日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	中文版
19 日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	中文版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日版
26 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 10 月					
10 日	月英学园 -Kou-	月英学园 -Kou-	Arc System Works	文字冒险	日版
10 日	弹丸论破 1+2 Reload	ダンガンロンパ1+2 Reload	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	中文版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origns Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31 日	超次次元游戏　海王星 重生	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth1	Compile Heart	角色扮演	日版
2013 年 11 月					
7 日	救世之诗	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
14 日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NGBI	动作	日版
28 日	白色相簿 2 幸福的另一侧	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
28 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	高达破坏者	动作	2013 年内	最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版	角色扮演
2013 年内	侍级地带 高清合集	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2013 年 8 月			
29 日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒険 オ－ルスタ－バトル	NBGI	动作	日版
		2013 年 9 月			
1 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	中文版
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神 Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
5 日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	日版
5 日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	中文版
5 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	中文版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
12 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋愛総選挙	NBGI	文字冒险	日版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	中文版
19 日	妖精剑士 F	フェアリ－フェンサ－エフ	Compile Heart	角色扮演	日版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
24 日	职业进化足球 2014	Pro Evolution Soccer 2014	Konami	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	ア－マ－ド・コア ヴァ－ディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日版
26 日	阿卡迪亚斯的战姬	アルカディアスの戦姫	日本一	动作角色扮演	日版
26 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
		2013 年 10 月			
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
10 日	仙乐传说 混合包	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック	NBGI	角色扮演	日版
17 日	圣斗士星矢 勇士	圣斗士星矢 ブレイブ・ソルジャ－ズ	NBGI	动作	日版
24 日	泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	ティア－ズ・トゥ・ティアラⅡ 覇王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	御姐武戏 Z ～神乐～ With NoNoNo！	お姉チャンバラ Z －カグラ－ With NoNoNo！	D3 Publisher	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
31 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ＆ロジ－のアトリエ ～黄昏の空の錬金術士～	Gust	角色扮演	中文版
		2013 年 11 月			
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	监视风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 敌敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20 日	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティアG ビギナ－ズパッケ－ジ	Capcom	动作	日版
21 日	闪电归来 最终幻想 XⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想 XⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	真・三国无双 7 猛将传	真・三国无双 7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
		2013 年 12 月			
5 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
6 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	日版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	最终幻想 X / X -2 高清重制版	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2013 年 9 月			
1 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	中文版
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神 Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
5 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	中文版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	中文版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
24 日	职业进化足球 2014	Pro Evolution Soccer 2014	Konami	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	ア－マ－ド・コア ヴァ－ディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
28 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
		2013 年 10 月			
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
		2013 年 11 月			
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	监视风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 敌敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21 日	闪电归来 最终幻想 XⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想 XⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

08.29 失落的星球 3

多机种 动作射击

■ Capcom
■对应机种为 PS3、X360

推荐度 B



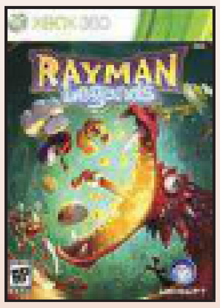
作为系列沉寂一段时间后的新作品，《失落的星球 3》虽然有着正传的序号，描述的却是远在第一作之前发生的事情。那时候，新维纳斯公司刚刚发现了 E.D.N. Ⅲ上充沛的能源，把这里作为新矿源开发。为了养家糊口，已经和妻子育有一女的吉姆作为员工来到这颗冰冻星球上，与危险的环境还有可怕的怪物 AK 搏斗，挣扎求存，故事的发展令人期待。

09.03 雷曼 传奇

多机种 平台动作

■ Ubisoft
■对应机种为 PS3、X360、Wii U 及 PSV

推荐度 A



《雷曼》系列"的人气虽然不及《超级马里奥》系列"那么高，但经过多年的发展也闯出了自己的一片天地。如今《雷曼 传奇》也即将在各大主流平台上登场。游戏的画面非常优秀，改良的 UbiArt 引擎将游戏的 3D 元素、光影效果设计和动画渲染效果提升到一个全新的境界，同时在延续系列传统的基础上，新增了节奏感极强的音乐关卡，让游戏的可玩性又有了不少程度的提升，新加入的角色芭芭拉（babara）是一名使用斧头的女性角色，在性能上和系列的老角色也有些不同，让人印象深刻。值得一提的是本作还支持多人同乐，拉上小伙伴一起冒险吧！

09.03 暗黑破坏神 Ⅲ

多机种 动作角色扮演

■ Blizzard
■对应机种为 PS3、X360

推荐度 A



作为 PC 平台的经典系列之续作，《暗黑破坏神 Ⅲ》这次跨足主机平台，暴雪可谓做足了功课，诚意十足。从界面到系统，都为手柄操作和客厅大屏幕游戏方式进行了针对性的设计。此外，还增加了本地多人合作模式。游戏的核心要素在于职业技能搭配和刷怪打装备，尽管在玩法上稍显陈旧，但细腻的画面和震撼的音效还是值得称道的。从近日公布的资料片《夺魂之镰》的初步消息来看，届时将会对目前系统设计上的缺陷大幅度修改，扩大角色培养的空间，增强后期游戏的随机性及成就感。而主机版也会有持续的更新补丁，有兴趣的朋友不妨一试。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

UGEE 友基 特约

栏目主持 一刀

本期收录的6幅稿件有一个共同的特征，相信大伙儿已经看出来了。没错，清一色的MM图！这绝非本刀刻意为之，而是最近的来稿中，能够达到刊发标准的，的确全是以女性角色作为绘制对象的作品。鉴于此，索性这期就来一个"妹子专辑"好了。相信对于大多数小伙伴们来说，这才是最为喜闻乐见的吧？不过，假如阁下觉得这次栏目脂粉气太重，不妨尽快将阳刚霸气的稿件发来。目前9月征稿已展开，除了下面这6幅作品外，下期（9月B）的6幅作品空缺中，欢迎投稿！具体奖项设置请参阅"读编往来"的"一刀有话说特别版"。



常州·伽蓝业火

久违的伽蓝业火MM本期为我们带来的是一幅《讨鬼传》的同人作品。游戏中那位将太刀耍得有模有样的樱花MM，在落"樱"缤纷的和风庭院廊檐下，仿佛沉浸于遐思之中，展现出恬静优雅的一面，可谓美不胜收。





南宁·覃嘉昱

初音MM历来在男性受众群体中人气极高，但其实出自女画手的相关作品也不少，比如上图这幅萌系作品便洋溢着浓浓的少女气息，精致柔美的画面极具观赏性。

北京·宜扬

既然是"妹子专辑"，千练型MM也不能少！比如这位来自"《街霸》系列"的豪吹MM，显然作者对游戏原画那种粗犷洒脱的技法进行了较为深入的研究，并将其应用得颇为得心应手，赞！



上海·有须hideki

《红魔城传说2》中的十六夜，出自最近表现活跃的有须hideki之手。总体质量不错，但由于作者是"《恶魔城》系列"的铁杆粉丝，所以左图的构图乍看略像《月下》经典插画就不奇怪了……

北京·喵呦酱

据说右图是一幅《讨鬼传》的同人作品，不过即使是资深玩家，也很难一眼确认画中角色吧？因为作者称"融入了自己多年玩游戏的审美和创新，就似从装备上判断，已经不属于《讨鬼传》了"，好吧……图本身还不错。





扬州·宗大鹏

大伙儿拿到本期杂志时，或许已经开学了。刚刚过去的这个暑假，是否有什么难忘的经历发生在你身上呢？好吧，就让我们用这张《偶像大师》的天海春香福利图来缅怀它吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿。请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


The Museum of
KILLER IS DEAD
爱
处刑
杀手已死
Killer is Dead
机种：PS3
类型：动作
发行：角川 Games
发售日：2013 年 9 月 1 日
既是多情的花花公子
又是冷血的刽子手
献给 21 世纪成人们的残酷物语
中文版即将登场！
KILL

PS3专辑 Vol.23

大16开224页+DVD光盘



– 特企集结 –

Infinity Ward的复活、
SCE利物浦工作室兴衰记，
为您讲述游戏界背后的故事！

9月7日，全国上市！

– 攻略集结 –

最后生还者 | 龙之皇冠 | 杀手已死 | 魔女与百骑兵
高达破坏者 | 艾丝卡&罗杰的工作室 | 魔界战记D2

游戏·人 Vol.51

大16开136页+DVD光盘



《持续胜利的意志力》
连载第二章
揭秘SCE伦敦制作室
游戏共和国的陨落
全新栏目“周游列闻”
Kickstarter的诞生与崛起
更多精彩内容缤纷呈现
9月9日，全国上市！

掌机王SP Vol.208

全彩288页+DVD光盘



PSV联机大作
《龙之王冠》重磅出击
制作人访谈 | 60页超详尽攻略 | 奖杯指南

– 专题企划 –

8位时代的红白之辉
——FC三十周年纪念

– 攻略透解 –

灵偶异界
超级机器人大战 扩展行动（第二章）

已上市 全国各地报刊亭有售

3DS专辑 Vol.6

大16开224页+影像DVD光盘，展现3DS魅力的全方位专辑



– 典藏攻略 –

再见 海腹川背
真・女神转生Ⅳ
大金刚王国 回归 3D
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
新・世界树迷宫 千年少女
妖怪手表
逆转裁判5

3DS下载游戏图鉴
3DS游戏最强年鉴
9月4日全国上市！

模魂志 No.83

大16开176页+DVD



美少女人形盛会报道
WONDER FESTIVAL 2013[夏]
童年回忆的升华
四驱车美化教学视频
GUNPLA的新演绎
RX-78-2高达3.0制作范例
模玩实物全接触
新款人形与玩具实物展评

8月30日全国陆续上市

口袋玩家 Vol.69

《口袋妖怪》专门志，正版《口袋妖怪 X・Y》大抽奖！



特别企划：进化的口袋，进化的妖怪
研究所：口袋妖怪详尽分析——未进化精灵
专题（7）
光盘收录：《X・Y》最新预告片+《BW2》中文字幕动画+《AG》中文字幕动画
超值赠品：《口袋妖怪 DP 物语》笔记本+《口袋妖怪》精美贴纸

电子版上架：登陆读览天下（www.dooland.com）搜索“口袋玩家”，支持 PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。

9月5日，全国上市！

下期预告

游戏机实用技术 总第330期 | 2013年9月B

TGS前哨战 9月中旬全国上市

五大攻略透解 **失落的星球3 | 魔装机神Ⅲ | 暗黑破坏神Ⅲ 雷曼 传奇 | 乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗**





www.dooland.com